

XBOX ONE™

BATTLEBORN®




gearbox
SOFTWARE


2K



警告 このゲームをプレイする前に、Xbox One™ システム本体、およびアクセサリの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。詳しくは xbox.com/support をご覧ください。

健康についての重要な警告: 光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんだなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。**このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。**

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ・テレビから離れる
- ・画面の小さいテレビを使う
- ・明るい部屋でゲームをする
- ・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク (表面) 及びアイコン (裏面) を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp>) をご覧ください。

操作方法



移動/平行移動	L
視点移動/方向転換	R
ダッシュ	L (前進中)
ジャンプ	A

使用/操作/リロード.....	X
スキル1.....	LB
スキル2.....	RB
メイン攻撃.....	RT
サブ攻撃.....	LT
アルティメット スキル.....	Y
クイック近接攻撃.....	B
ヘリックス メニュー.....	↑
挑発.....	→
ミニマップを拡大(ストーリー)/テレポート(パーサス).....	↓
ギア ボックス.....	←
メニューを表示.....	≡
スコアボード.....	Ⓒ
長押しでリスボン.....	Y
	(ストーリーで死亡時)
プレイヤー アラート.....	R

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』の物語を楽しみます。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

『バトルボーン』の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、▲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や弾数、スペルで消費するマナの残量が表示されます。

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▼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。▲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 、右側のヘリックスを起動する場合は  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  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及び my2K プロフィールの変更については <http://support.2k.com> へアクセス下さい。

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 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 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

Adrienne Pugh

Community Associate

Marion Dreo

**Creative Director,
Marketing**

Gabe Abarcar

**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 Schaumberg

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 Elscoc

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 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、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たから本ソフトウェア製品のこ使用を続けられる場合、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」もしくは「本契約」に同梱されているすべてのソフトウェア、付帯する取扱説明書、パッケージおよびその他の印刷物、ファイル、電子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製品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印刷、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（「ライセンサー」）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及び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、使用を拒否します。

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：コンシューマー、モバイル機器）もしくはゲーム本体（例：コンシューマー、モバイル機器）もしくはゲーム本体に使用する非排他的、譲渡できない、限定的な許可を有する非排他的な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。本契約下では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し、その他で利用された日から開始され、お客様による本ソフトウェア製品の複製、もしくは本契約の解除のため、早い方の日に終了するものとします。（以下参照）お客様は本ソフトウェア契約下で本ソフトウェア製品の使用権を売却するのではなく、許諾されるものであり、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く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、商標名、コンピュータコード、視覚的エフェクト、テーマ、キャラクター、キャラクター名、シナリオ、台本、音楽、設定、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ものあらゆる権利、所有権および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譲渡、複製または一部に限らず、いかなる形式にしろ複製物もしくは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、米国もしくは居住している国において民事的、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1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は一部、ライセンス下で使用されている内容が含まれており、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措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有していない限りは、本ソフトウェア製品およびソフトウェア製品のコピーを配したリ、リース、レンタル、リースしたり、売却したり、賃貸したり、交換または換金したりその他の方法で移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こと。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しないこと。本ソフトウェア製品を同梱のBlu-rayから実行するの必要を迂回する目的で、本ソフトウェア製品から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施設にインストールした本ソフトウェア製品自体によって作成された一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パース・エンジニアリング、デコンパイル、表示、上演、逆アセンブリを行ったり、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、マークやパベルを削除したり改変したりしないこと。

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。ゲームもしくはソフト、スライダまたはソフトウェアのオンライン機能に同梱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、もしくは規定を遵守すること。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（改訂が可能ともある）に違反しないこと。本ソフトウェアをを含む特別要素および/または「サービスのアクセラ、ソフトウェアの起動、デジタルコピー、特定のオンライン要素、ダウンロードもしくはオンラインでの特別コンテンツ、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、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、カードパーティータ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）が必要となる可能性があること。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、特別のものない限り、特別要素へのアクセスは譲渡、販売、リース、ライセンス、貸渡、交換/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ではできません。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テーションのコピー（屋敷内バックアップ用のコピーを含む）、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 - 要素をも切手に残さない場合、かつ譲渡対象者が本契約の内容に同意した場合に限る、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テーションを恒久的に他者に譲渡すること認められます。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、ライセンサーによる事前の書面の同意がある場合を除き、デジタルコピーは譲渡、

販売、リース、ライセンス、賃貸、バーチャル通貨
やバーチャル製品への換金を行えます。単一使用
のデジタルコンテンツがなければ利用できないコン
텐츠を含む特別要項は、いかなる場合においても譲渡
することはできません。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できなくなつて
も、動作を停止することがあります。また、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リリス
版コピーはすべて譲渡することができません。技術
的な防護措置は、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
コンテンツのアクセスの制限、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ら
れ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、製品のセキュ
リティ技術、およびお客様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本コンポー
ネントへの無許可アクセス、使用、コピーを防止す
るための日、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、これに限定されるものではありません。
ライセンサーは、お客様のソフトウェアの使用を監
査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、万が一
行った場合、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項へ
のアクセスを可能にする仕様である場合、それらの
特別要項に同時にアクセスできるのは本ソフトウェ
ア製品一式1つに限定されます。オンラインサポー
トへアクセスしたり、本ソフトウェア製品用の更新
ファイルパッチをダウンロードするにははなはだ
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
パッチのダウンロードに認められます。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、いかなる理由であっても、このに許諾された
アクセスに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にお客様に、ゲームプレイ
用のマップエディタ、シナリオ、スクリーンショ
ット、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。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
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権利という範囲において、
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、完全に使用
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
変したり上流下流したり、表示したり、出版したり、改
送したり、送信したり、現在知られている方法であ
れ、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、関連法規および国際条
約によって知的所有権に対し認められる保護期間
の全期間を通じて、お客様に対する一切の以後の
権利および権利なしで、お客様の供与物を転用し
る権利が権利が与えられます。これは限定されるもの
にはありません。お客様は適用される法廷の管轄
下における、ライセンサーおよび他のプレイヤーに
本ソフトウェア製品および関連商品やサービスに関
する一切の創作的な、出版上の、名声上の、痛みの
追補的権利を放棄し、一切行使しないことにおき
ます。ライセンサーの許諾、および上述の適用される一切の
追補的権利に関する条項は、本契約が解除された場
合でも維持するものとします。インターネットを
経、本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、本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: 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
もしくは、もしくは、本ソフトウェアのドメインネー
ションに登記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使用し、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できない場合、本ソフト
ウェア製品の特定の機能が作動しなくなり、一部
もしくは一部が、正常に作動しなくなつてしま
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の提携会社
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のログインはサー
バーパーティ、アカウントに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

本ソフトウェアがバーチャル通貨とバーチャル製品

には、ユーザーに、① 本ソフトウェア内で通用
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、② 本ソフトウェア内
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。使用される用語と誤解する場
合でも、バーチャル通貨とバーチャル製品は本契約で
規定される限定的なライセンス権に相当します。本
契約の条項および本契約に添付、ライセンサーは各
様が本ソフトウェア内で許可された方法で個人
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、譲渡不能な、限
定的な取捨選択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与えられるものでは
ないことに同意されたものとみなされます。本契約は
お客様はバーチャル通貨とバーチャル製品を売却し
たものと見做されません。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提供す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与える改定や
行動を取る可能性がありますことを認識し、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場合、本契約が解除された
場合に、本契約とソフトウェアのドメインネー
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使用/またはかかる費用を更
新する権利を留保し、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「リフトウェアストア」）。ソフト
ウェアストアで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
しもこれらに限定されない）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

27 | BATTLEBORN

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の受益者であり、お客様に対し本契約を履行する者があります。

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、使用することで、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に（必要に応じ）同意したものとみなされます。(i) 本国およびプライバシー保護水準が低い国を含む欧州以外の国家もしく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第三者に提供し、ユーザー作成のコンテンツなどの情報を含むデータの取扱い、もしくはゲームのスコア、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ーバおよびその他のプラットフォームでの表示 (iii) ハードウェア製造会社、プラットフォーム事業者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) 時折記載す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およびその他の情報の使用および開示。お客様の権限がこれらにより使用または共有されることが許されない場合、本ソフトウェアは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、開示および伝送を含むすべてのプライバシー問題については、www.law2games.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る）お客様に対し、通常の使用およびサポートの範囲内において、購入日から90日以内、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内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機体会社から、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を、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ため、ライセンサーは、お客様がお使いのコンピュータもしくはゲーム機本体そのものでも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が本ソフトウェア製品をお使い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の製品がお客様の要求を満たすものであること、本ソフトウェア製品の実装が中断されず、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めら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によって口頭・書面で提供

されたいかなる助言の内容も、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や制限事項、および消費者に適用される法定または権利に対する制限事項の適用は法的管轄によっては認められていないため、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適用されない場合の一部もしくはすべてを理由を問わず、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、ライセンサーは本ソフトウェア製品の生産や価格に欠陥があることが判明したソフトウェアを無料の交換することにご同意します。本ソフトウェア製品の交付がその時点で中止されている場合、ライセンサーは、ライセンサーの一方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である場合、本保証は適用されません。法規によって定められた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。上記で明示されている使用を除き、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、非排他性を含む、口頭のものと、書面のものを問わず、明示的なものと・黙示的なものとを問わず、他のあらゆる保証の代わりとなるものとして、上記のいかなる提示および保証も、ライセンサーに対して拘束力をもたないものとします。上記の限定保証が適用された本ソフトウェア製品を返送する場合は、お客様のお名前と返送先住所、日付の入った購付のレシート、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なまとめた文書を書いて、元のソフトウェアのみを下記に指定されているライセンサー宛てに送付してください。

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、かつ無害に保つことに同意するものとします。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、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てい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、本契約もしく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、利益喪失、懲罰的損害賠償に対する、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。

（適用法令によって規定されるものを除く。）いかなる場合でも、ライセンサーの損害賠償額の合計は、お客様が本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、行動の形式に拘束なく、すべてのク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7日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のいかなる高額の方の金額を超えないものとします。一部の国家では黙示の保証の有効期間に関する制限の規定、および/または事故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、許諾もしくは意図的な過失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/または除外事項または適用されない場合があります。本保証は、本保証の規定がいつか法的連邦法、州法もしくは地方自治体法によって禁止されており、専断することである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はありません。法的管轄によっては、お客様に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。それゆえに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他の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、制御することもあります。このよう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ワイヤレスサービスのプラットフォームに影響されます。このようなサードパーティの行動、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の接続が阻害される場合があります。ライセンサーが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。従って、サードパーティの行動やサービスの欠如により、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本ソフトウェアの使用が詐欺やマナーロンドリング、その他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定されない）本契約の諸条項の遵守の不履行を決定、もしく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せん。お客様は本契約を（サービズ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、ソフトウェアのアクセスや使用に必要なユーザークラウドを削除する）の回復、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。

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、バーチャル通貨やバー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再びアクセスできるようになります。しかし、適用される法規で禁止さ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バーチャル通貨やバー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バーチャル通貨もしくはバー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、ライセンスラ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。本契約の解除にあてはは、本ソフトウェアの物理的コピーを破壊するかライセンスラーへ返却することともに、所有あるいは管理しているクラウドサービス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、ゲーム機や本体もしくはモバイル機器から本ソフトウェア製品すべてのコピー、付随する文書関連資料およびその他の構成要素を、修復不可能な状態まで破壊しないことが必要です。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バーチャル通貨やバーチャル製品を含む、お客様によるソフトウェアの使用権は直ちに失われ、お客様のソフトウェアの使用はすべて停止しなくなります。本契約の解除により、本契約によって生じたライセンスラーの権利やお客様の義務が影響されることがありません。

米国政府による権利制限 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的に使用のために開発され、商業的コンピューターソフトウェア) としても提供されています。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)(i)(ii)項、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(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、ライセンスラ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、ライセンスラーが不可逆的な損害を受けることとなり、従ってライセンスラーが保証、他の保証、損害の証拠なしで本契約のいずれかの規定に対しても、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に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、政府系主体による何らかの課税、関税および賞金金のすべての支払いおよび補償の義務を負い、ライセンスラーおよびその取引先、役員、取締役、従業員に何ら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(ライセンスラーの収益に対する課税関定が含まれ、ライセンスラーによって請求されたかどうかは問われず)が証明済み、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スラーに提供しない限りはなりません。本契約に基づき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、ライセンスラーが払い戻しを受けず権利はなく、ライセンスラーを無害に保つことへ同意したものとみなされます。

サービス利用規約 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ユーザーマニュアル、ライセンスラ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、お客様とライセンスラ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、お客様とライセンスラーの間で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がいかなる理由でも履行不可能であると判断された場合、該当する規定は履行可能となる範囲のみで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州の住民同士の間で、ニューヨーク州内において締結され、履行されるのと同様に適用されるものとします。ライセンスラーによる書面での通知によりその件に限って放棄された場合、もしくは地裁の法廷に反している場合を除き、本契約に関連した訴訟は、ライセンスラーの主要な営業所の所在地(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スラーはこれら法廷の管轄に準拠し、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の法廷には連邦法で許可されている方法で、通知その他を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スラ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論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 Necromonger, 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 Take 2, Inc. and 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. Use Sink 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 Smipolygon™, Copyright ©2015 Donya™. Late AB. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.