



# BIO SHOCK

INFINITE

## 注意:

HD画質での映像出力には、別売りのHD対応ケーブルとHD対応ディスプレイが必要となります。各機器の動作の保証は致しかねますのでご了承ください。

## ゲームの始め方

### PlayStation®3

**ゲームを始める前に**、PlayStation®3の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みください。取扱説明書には設定方法および重要な安全情報が記載されています。

電源がONになっているか、ご確認ください。『バイオショック インフィニット』のディスクを、ディスクレーベルのある面を上にしてディスクスロットに挿入してください。PlayStation®3の“XMB”(クロスメディアバー) 上にある「ゲーム」から本ソフトウェアのアイコンを選択し、●ボタンを押してください。本ソフトウェアの使用方法については、この解説書をご確認ください。

**ゲームの終了:** ゲームの途中でワイヤレスコントローラのPSボタンを2秒ほど長押しし、次に、画面に表示される「ゲーム終了」を選択してください。

**注意:** ゲームを終了してから、イジェクトボタンでディスクを取り出してください。



**トロフィー:** 特定の条件を満たしてトロフィーを入手し、みんなに自慢しよう!

※トロフィー機能を楽しむにはPlayStation®Networkのアカウントが必要です。

### PlayStation®3専用ソフトウェアのセーブデータ

PlayStation®3専用ソフトウェアのセーブデータは、PlayStation®3本体のHDDに保存されます。保存されたデータは、ゲーム項目にある「セーブデータ管理」に表示されます。

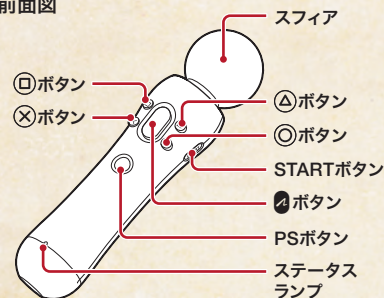
"PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

"XMB" and "クロスメディアバー" are trademarks of Sony Corporation and Sony Computer Entertainment Inc.

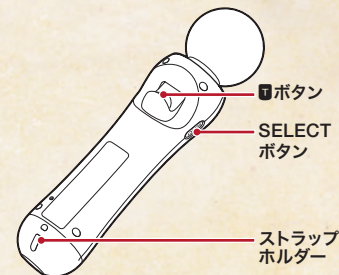
## 操作方法

### PlayStation®Moveモーションコントローラの使い方

前面図

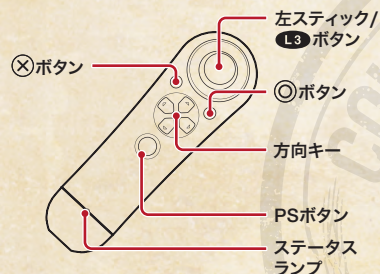


背面図

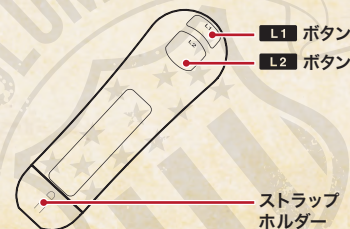


### PlayStation®Moveナビゲーションコントローラの使い方

前面図



背面図



**注意:** ご使用の際には付属のストラップを必ず着用してください。コントローラを使用するには、あらかじめPlayStation®3にペアリングして、コントローラに番号を割り当てる必要があります。PlayStation®Moveモーションコントローラで遊ぶには、PlayStation®Eyeが必要です。詳しくは製品同梱の取扱説明書をご覧ください。



# 目次

コロンビアへようこそ！	2
操作方法	2
はじめに	3
難易度	3
画面の表示	4
スカイラインとスカイフック	5-6
エリザベス	7
武器	9
ビガー	11
敵キャラクター	13
ギア	16
自動販売機、ボックスフォン、キネトスコープ	17-18
クレジット	19
限定的ソフトウェア保証	27

## コロンビアへようこそ！

“コロンビアこそが現代の箱舟”

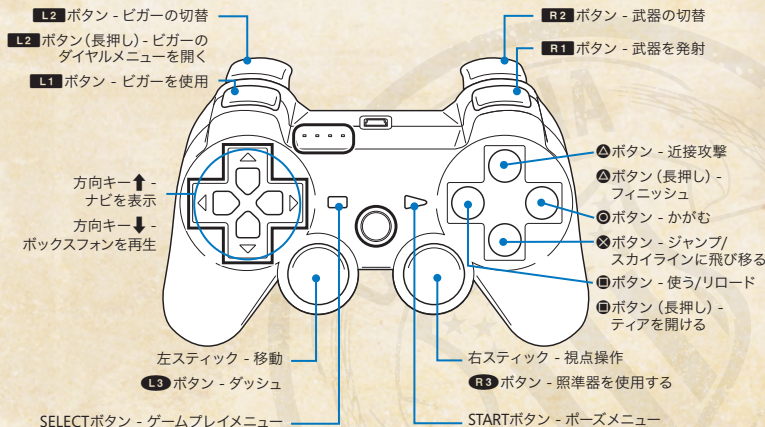
ー偉大なる預言者Z.H.カムストック

物語は1912年のニューヨークの片隅で始まる。かつてピンカー・トン探偵社の腕利きの探偵だったブッカー・デュイットは、今では博打の借金を抱え、酒に溺れる毎日だった。そんなある日、1人の男が訪れる。男は、負債の清算と引き換えに、空中都市“コロンビア”に幽閉されている娘を連れ帰ってくるようブッカーに依頼する。やむなくその依頼を受けたブッカーだったが一。

## 操作方法

・オプションメニューから異なる操作設定を選ぶこともできます。

・メインメニューもしくはゲーム中のPAUSEメニューから“OPTION”->“CONTROLLER”と選択し、項目“振動設定”の設定値を切り替えることで、振動機能の入/切を変更できます。



### スカイライン使用時のデフォルト操作:

左スティック - アクセル

**R3** ボタン - ロックオン

**O** ボタン - 反転

**X** ボタン - 攻撃

**△** ボタン - 降りる

\* ビガーのダイヤルメニューの操作は左/右スティックで行います。



# PlayStation®Moveでの操作方法

## ナビゲーションコントローラ

左スティック - 移動

**L3** ボタン - ダッシュ

方向キー上 - ナビを表示

**L2** ボタン - ビガーの切替

**L2** ボタン (長押し) - ビガーのダイヤルメニューを開く

## モーションコントローラ

**○** ボタン - 武器の切替

**×** ボタン - 使う/リロード

**×** ボタン (長押し) - ティアを開ける

**●** ボタン - 照準器を使用する

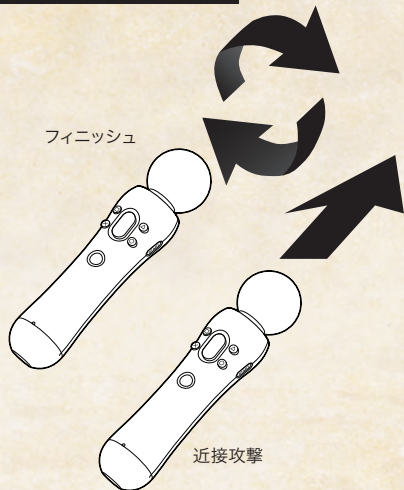
**△** ボタン - ジャンプ/スカイラインに飛び移る

**◎** ボタン - かがむ

## ジェスチャー

ひねる - フィニッシュ

前に突き出す - 近接攻撃



## はじめに

**PLAY GAME** - ここからゲームを新しく開始したり、以前にセーブされたチェックポイントから再開したり、チャプターをロードしたりします。

**OPTIONS** - プレイスタイルに応じて設定を変更できます。多くの設定項目が用意されていますので、必ず目を通すようにしてください。

**DOWNLOADABLE CONTENT** - 購入、ダウンロード、プレイ可能な新しいダウンロードコンテンツを表示します。

**CREDITS** - 『BioShock Infinite』制作チームのクレジットを表示します。

## 難易度

このゲームには4つの難易度があります。ゲームの途中でも、OPTIONSからいつでも難易度を変更できます。ただし、その場合は実績の獲得に影響しますのでご注意ください。

**EASY** - FPSであまり遊んだことのないプレイヤー向けの難易度です。

**NORMAL** - FPSにある程度慣れたプレイヤー向けの難易度です。

**HARD** - FPSのプレイ経験が豊富なプレイヤー向けの手ごわい難易度です。

**1999 モード** - 極限のスキルが必要とされる究極の難易度です (このモードはゲームを1度クリアするか、秘密のコードを使用するとアンロックされます)。

## 画面の表示



**1. ライフ/シールド** - 赤いバーは現在のライフの残量を表し、黄色いバーは現在のシールドの状態を表しています。(シールドは数秒間攻撃を受けないと回復します。ライフは医療キット、スナック、お酒等のアイテムを取得することで回復します。)

**2. 選択中のビガー** - 現在選択中のビガーのアイコンが前面に表示され、すぐに変更が可能なビガーのアイコンがその背後に表示されます。(ビガーのダイヤルメニューを開くと、使用可能なビガーすべての中から選択することができます)

**3. ソルト** - 青いバーはビガーを使用するのに必要なソルトの残量を表しています。バーの区切りはビガーを1回使用するのに必要な量を表しています。

**4. 選択中の武器** - 現在選択中の武器のアイコンが前面に表示され、すぐに変更が可能な武器のアイコンがその背後に表示されます。

**5. 残弾数** - 左の数字は現在装填されている弾薬の数を表し、右の数字は予備の弾薬の数を表しています。



6. 十字線 – 自分が現在狙っている場所を表しています。

7. 敵のライフ – 敵のライフを表しています。

## 現在の目標

次にやることがわからなくなったときは、方向キー上(↑)を押すことですぐに確認ができます。道に迷ったときはナビを使いましょう。目標地点までの道筋を示してくれます。

## スカイライン



スカイラインは元々貨物の輸送を目的として作られたものですが、街の若者たちはすぐにこれをスリルに溢れる移動手段とみなすようになりました。さらにコロンビアでの派閥闘争が激化するにつれ、スカイラインは単なる移動手段としてだけでなく、攻撃手段としても使用されるようになったのです。

スカイラインはコロンビア全域に張り巡らされており、活用することで様々な場所に移動することができます。また敵を翻弄したり、攻撃をかわしたりするのにも有効です。また、スカイラインを活用して強力な攻撃を繰り出すことも可能です。

スカイラインを使用している最中は、敵から狙いをつけられにくくなるだけでなく、照準器(R3ボタン)を使って敵を狙う際の能力が大きく向上します。

## スカイフック



**飛び移る** – 地面からスカイラインに飛び移る際は、十字線をスカイラインに合わせながら近づき、画面にⓧボタンのアイコンが表示されたら、ⓧボタンを押します。

**アクセル** – 左スティックで加速と減速を行います。

**反転** – ○ボタンを押すと進行方向を反転させます。

**ライン変更** – 別のスカイラインに飛び移る場合は、十字線を対象のスカイラインに合わせ、画面にⓧボタンのアイコンが表示されたら、ⓧボタンを押します。

**地面に降りる** – スカイラインから降りる際は、十字線を地面に合わせ、画面にⓧボタンのアイコンが表示されたら、ⓧボタンを押します。

### 操作方法



スカイフックの用途はスカイラインを利用するためだけにとどまらず、以下のような攻撃に活用することもできます。

**近接攻撃**－地面にいる際に△ボタンを押します。

**スカイフック・フィニッシュ**－地面にいる状態で、敵のライフが一定量まで減った際に、△ボタンを長押しします。フィニッシュ可能な敵は頭上にガイコツアイコン(🔩)が表示されます。

**スカイライン・ストライク**－スカイライン使用中に⊗ボタンを押すと、スカイラインからダイブして敵を攻撃します。

**スカイライン・スマッシュ**－スカイライン使用中に⊗ボタンを押すと、敵をスカイラインから弾き飛ばします。

## エリザベス

エリザベスは幼い頃からコロンビアのモニュメント・タワーに幽閉されています。その存在は大きな謎に包まれており、コロンビア市民は彼女を“奇跡の子”または“子羊”と呼んでいます。

### 物資の獲得

冒険の最中、エリザベスはあなたのためにアイテムを探してくれます。探してくれるアイテムは**武器、お金、ソルト、弾薬、回復アイテム**の5種類です。彼女が何かを見つけた際は、🔍ボタンを押すことでそれを受け取ることができます。

### ロックピッキング

コロンビアには鍵のかかったドアがたくさんあり、その奥には多くの興味深い品が隠されています。もしあなたが十分な数のロックピックを所持していれば、エリザベスに頼んで鍵を開けてもらうことができます。ロックピッキングを行う際は、十字線を対象に合わせながら近づき、⊗ボタンのアイコンが表示されたら⊗ボタンを押します。



### ヒント

- ロックピックは自動販売機の中や、その他にもコロンビアの様々な場所で見つけることができます。
- 必要となるロックピックの数は鍵の種類によって変わります。

### ティアを開く

ティアとは時空に生まれた裂け目で、様々な時間や場所とつながっています。エリザベスはティアを開くだけでなく、その中から役立つアイテムを探してくることもできます。

#### ティアには3種類のカテゴリーがあります。



**リソース系**－オブジェクトを呼び出し、様々な物資を得ることができます。呼び出すオブジェクトは、弾薬を搭載したスナイパーライフルや医療キット、自動販売機など多岐にわたります。

**構造系**－オブジェクトを呼び出し、その場所の構造を変化させることができます。貨物フックを出現させて高い場所に脱出したり、壁を出現させて敵の攻撃を防いだりと、様々な使用方法が存在します。

**攻撃系**－あなたのために戦ってくれるオブジェクトを呼び出します。呼び出すオブジェクトはオートタレットや、敵を感電させる巨大なテスラ・コイルなど多岐にわたります。






それぞれのティアには独自の利点がありますが、一度に開けられるティアはひとつだけです。エリザベスにティアを開けてもらう際は、十字線で狙いを定め、 ボタンのアイコンが表示されたら  ボタンを長押しします。


## 武器

コロンビアでの戦闘は非常に激しいものとなります。生き抜くためには様々な戦術を駆使する必要があります。以下は武器に関する基礎知識です。

正面から突っ込んでいくような戦い方をするのか、照準器を使って敵をじっくりと仕留めるような戦い方をするのか、状況に応じて戦い方を選択することが重要です。

照準器を使う際は、 ボタンを押して照準器を覗き込み、しっかりと狙います。

同時に装備できる武器は2つまでです。慎重に考えて戦いに適した組み合わせを選びましょう。

装備している武器の切り替えは  ボタンで行います。

弾薬は周辺の環境、入れ物、倒した敵などから手に入れたり、自動販売機「ダラー・ビル」で購入したりすることができます。

武器はひとつにつき4回までアップグレードすることができます。アップグレードは自動販売機「ミニットマンの武器庫」で購入することができます。

コロンビアで使用できる武器を紹介します。

**ブロードサイダー (ピストル)** – 命中率が高く、連射の効く武器です。

**トリプル R (マシンガン)** – 連射性能がきわめて高い武器。ただし、遠距離の敵に対しては当てにくいです。

**ヴォックス・トリプル R (リピーター)** – ファウンダーズが使用する同型の武器より威力が高くなっています。ただし、命中率は低く、装弾数と予備弾薬量も少なくなっています。

**バードアイ (スナイパーライフル)** – 威力と命中率が高い単発の武器です。

**チャイナブルーム (ショットガン)** – 威力は高いものの、近距離の敵以外には命中させにくい武器です。

**ヴォックス・チャイナブルーム (ヒーター)** – 発火作用がありますが、ファウンダーズが使用する同型の武器より装弾数と予備弾薬量が少なくなっています。

**バーンストーマー (RPG)** – 着弾の衝撃で爆発するミサイルを発射します。

**ハントマン (カービン銃)** – アイアンサイトを搭載しており、きわめて命中率の高い武器です。

**ヴォックス・ハントマン (バーストガン)** – ファウンダーズが使用する同型の武器より装弾数が多く、威力も高いものの、命中率が低くなっています。

**パティワッカー (ハンドキャノン)** – スピードと装弾数を犠牲にしてストップパワーを追求した武器です。

**ビッグ (ボレーガン)** – 小型の爆発物を連射する武器です。攻撃力はバーンストーマー (RPG) より低くなっています。

**ヴォックス・ビッグ (ヘイルファイア)** – ファウンダーズが使用する同型の武器より攻撃力が高い代わりに、予備弾薬量が少なくなっています。

**ベッパームル (クランクガン)** – 圧倒的な威力を持つ武器で、敵を蜂の巣にできます。ただし、射撃開始まで時間がかかり、アイアンサイトを使うこともできません。





## ビガー

ビガーを使ってよりよい人生を！  
ーフィンク・インダストリーの広告より



ビガーは使用者に様々な攻撃能力を与え、戦いを有利に進める手助けをします。

- ビガーの使用にはソルトを消費します。ソルトは周辺の環境、入れ物、倒した敵などから手に入れたり、自動販売機「ダラー・ビル」で購入したりすることができます。
- ビガーには2種類の使用方法があり、双方に独自の利点があります。
- **L1** ボタンを軽く押すと、通常の攻撃を行います。
- **L1** ボタンを長押ししてから離すと、強力な攻撃を行います。
- ビガーを水たまりや油などの周辺環境と組み合わせて使用するのも有効です。
- 「アンダートウ」を使用すれば敵をトラップや危険な地形に引き込むことができます。
- 急いで先に進もうとせず、まずは周辺の地形を観察しましょう。状況によっては敵に気づかれる前にトラップを設置しておくことができます。
- スカイラインや貨物フックにぶら下がった状態では、ビガーの使用はできません。
- ビガーはひとつにつき2回までアップグレードすることができます。

- アップグレードを行うと、性能が向上するだけでなく、ビガーの特色そのものにも変化が生じます。
- アップグレードは自動販売機「ビッグ・ビッグ・ビガー！」で購入することができます。
- **L2** ボタンを押すと、装備している2つのビガーを切り替えます。
- 所持しているすべてのビガーの中から選択する場合は、**L2** ボタンを長押ししてビガーのダイヤルメニューを開き、左スティックまたは右スティックで使用したいビガーを選択します。

コロンビアで入手できるビガーを紹介します。



### ポゼッション

押す：機械を惑わせて、プレイヤーに敵対する者を攻撃させます  
(アップグレードすると人間を惑わせることもできます)。

長押し：近接応型型のトラップを設置します。

注意

- ポゼッションの効果が切れると、人間のキャラクターは自ら命を絶ちます。機械はプレイヤーに敵対する状態に戻ります。
- 自動販売機にポゼッションを使うとお金を手に入れることができます。
- 同時に惑わすことができるのは最大で人間1人もしくは機械1体までです。



### デビルズ・キス

押す：爆発する炎を投げます。

長押し：近接応型型のトラップを設置します。



### マードー・オブ・クロウ

押す：無数の鳥を放って敵を行動不能にし、ダメージを与えます。

長押し：近接応型型のトラップを設置します。



### バックング・ブロンコ

押す：衝撃波を発射し、敵を空中に打ち上げます。

長押し：近接応型型のトラップを設置します。





### ショック・ジョッキー

**押す**：電撃を発射して敵を感電させ、行動不能にします。  
**長押し**：近接感应型の電撃トラップを設置します。



### アンダートウ

**押す**：水の奔流をつくり出し、敵を押し戻してプレイヤーから遠ざけます。  
**長押し**：水流の力を利用して、遠くにいる敵をプレイヤーのほうに引き寄せます。



### チャージ

**押す**：敵に突進して、近接攻撃によるダメージを与えます。  
**長押し**：近接攻撃でダメージを与えます（ボタンを長押しする時間が長いほど、威力が高くなります）。



### リターン・トゥ・セNDER

**押す**：特殊な防御用シールドをつくり出します。  
**長押し**：ダメージを吸収するシールドをつくり出し、その後に粘着性の地雷を発射します（吸収したダメージの量が多いほど、地雷の威力が高くなります）。

## 敵キャラクター

コロンビアにはびこる敵キャラクターはさまざまな武器やビガーを駆使して、ブッカーを狙ってきます。

敵の中には特定の攻撃に対して耐性があったり、逆に特定の攻撃に対して弱かったりする者がいます。武器やビガーの組み合わせを色々試して、それぞれの敵に対して一番効果的な戦法を見つけましょう。

体の一部が弱点になっている敵もいます。たとえば、モーターバトリオットであれば背中の中核が、ハンディマンであればガラスで覆われた心臓が、ファイアマンであれば背中のタンクが弱点になっています。



コロンビアのあちこちで遭遇する敵キャラクターたちです。

## 一般的な敵キャラクター

比較的弱い敵ですが、甘く見てしていると痛い目にあいます。

**ファウンダーズ** 武装したカムストックの信奉者たちです。顔ぶれは一般市民、武装警官、精鋭の“空飛ぶ部隊”など、さまざまです。警棒からスナイパーライフルまで、多様な武器を携行しています。

**ヴォックス・ポピュラー** コロンビアの反乱分子たちです。赤いフェイスペイントや赤い服がトレードマークです。一般的に流通している武器で武装しているのはもちろん、トリプル R（マシンガン）、チャイナブルーム（ショットガン）、ハントマン（カービン銃）など、強力な武器も携行しています。



## 強敵

以下に、ゲームに登場する強敵を紹介します。彼らと戦う際は、厳しい戦闘になることを覚悟してください。

**ビースト** 重装備で全身を固めた敵です。ボレーガンであるビッグを装備しており、遠距離から爆発物を飛ばしてきます。ヴォックス・ポピュラー側のビーストは外見が異なり、ヴォックス・ビッグ（ハイルファイア）を装備しています。

**ハンディマン** ハンディマンはかつては善良な男でした。しかし、肉体をガンに冒されたため、病魔が転移した部位は除去され、機械の義肢に換装されました。こうして男はハンディマンとして蘇りました。

より強く、より敏捷に、よりすぐれた者となって。ハンディマンはコロンビアの技術の粋を集めた存在なのです。

ハンディマンには以下の能力があります。

- 一瞬のうちに加速して、高速で移動できます。
- ジャンプして建物の壁を登ることがができます。





- 市民（死体を含む）をかつぎ上げて、投げることができます。
- 電撃球を投げ、プレイヤーを貨物フックから吹き飛ばします。
- スカイラインに電気を流し、プレイヤーを感電させます。
- 不用心に近づいた者を殴って、打ちのめします。
- ハンディマンにはさまざまなタイプが存在しますが、そのちがいは外見だけです。

#### モーターパトリオットー

モーターパトリオットは動きこそ遅いものの、恐るべき力を秘めた自動人形で、クランクガンのペッパーミルを装備しています。街の治安を乱す者にとっては無慈悲なロボットですが、平常時はコロンビアにまつわる詩を再生し、フェスティバルの客を楽しませています。モーターパトリオットにはさまざまなタイプが存在しますが、そのちがいは外見だけです。

**ゼロット・オブ・レディー** 聖女カムストック夫人の元信奉者たち。精鋭ぞろいの集団ですが、夫人の命を守ることができなかったという後悔の念から生きる希望を失っており、背中に棺を背負っています。マダー・オブ・クロウを駆使して攻撃を仕掛けてくるほか、自らの体を鳥の群れに変化させて攻撃をよけることもできます。コロンビアにはさまざまなタイプのゼロット・オブ・レディーが存在しますが、そのちがいは外見だけです。

#### ファイアマンー 拷問具「鉄の処女」

のようなスーツに覆われており、悪行の罰としてその身を焼かれています。ファイアマンはデビルズ・キスで攻撃してきました。また、瀕死の状態になるとプレイヤーに突進して自爆します。ファウンダーズ側とヴォックス・ポピュライ側のファイアマンが存在しますが、そのちがいは外見だけです。

**ボーイ・オブ・サイレンスー** 鉄の仮面をかぶせられています。幼いころから視界を奪われているため、音に対して非常に敏感です。プレイヤーに邪魔されると、耳をつんざくような悲鳴をあげ、仲間を呼びます。

## 一般的なセキュリティ・オートマタ

セキュリティ・オートマタはモーターパトリオットほど恐ろしい敵ではありませんが、油断は禁物です。



**マシンガン・タレットー** トリプル R (マシンガン) を搭載した固定型のタレットです。

**ロケット・オートマトーンー** パーンストーマー (RPG) を搭載した固定型のタレットです。

**モスキートー** トリプル R (マシンガン) を搭載しており、バルーンとプロペラによって空中を移動します。

## ギア

このゲームにおける重要なキャラクター成長要素として「ギア」があります。ギアは特殊な装備品で、プレイヤーのスキルを強化したり、新しい能力を付与したりする効果があります。

ギアはコロンビアのあちこちで見つかるギフトボックスの中に入っています。ギフトボックスは重要ポイントとなる場所に落ちていたり、強敵を倒すと手に入ったりします。

ギアには**帽子**、**シャツ**、**ズボン**、**ブーツ**の4種類があり、各スロットにひとつだけ装備できます。





ギアを見つけると、それをインベントリーに入れるか、現在装備中のギアとの比較を行うか、または現在装備中のギアと入れ替えて装備するかを選択することができます。

他のギアを見たり装備したりする場合は、SELECTボタンを押してギア・メニューを開きます。

## 自動販売機


自動販売機は3種類存在し、ミッション遂行に必要なアップグレードや物資を購入することができます。

**ダラー・ビル** – 弾薬、回復アイテム、ソルトの瓶といった、基本的な物資を購入することができます。

**ビッグ・ビッグ・ビガー!** – ビガーを強化するアップグレードを購入することができます。

**ミニットマンの武器庫** – 武器の性能を変化させるアップグレードを購入することができます。

アイテムの購入にはコロンビアの通貨である「シルバー・イーグル」が必要です。

シルバー・イーグルは倒した敵や入れ物を  ボタンで調べたり、様々な場所でコインや財布を拾ったりすることで獲得できます。

## ボックスフォン

コロンビアの至るところに、様々な人の声を録音したボックスフォンと呼ばれる装置が置かれています。録音されたオーディオログを聴くことで、コロンビアの歴史や謎を紐解くための様々なヒントを得ることができます。

ボックスフォンは拾った際に聴くこともできますが、方向キー下 (↓) を押すか、SELECTボタンでメニューを開くことで、いつでも好きなときに聴くことができます。



## キネトスコープ



映写機のような機械で、コロンビアの日常にまつわる話題や最新のニュース、街の歴史といったショートフィルムを上映しています。鑑賞すると意外な発見があるかもしれません。





## IRRATIONAL GAMES

**Ken Levine** Lead Writer and Creative Director  
**Rod Fergusson** Executive Vice President  
of Development  
**Leonie Manshanden** Vice President  
of Studio Relations  
**Adrian Murphy** Project Senior Producer

### ART TEAM

**Scott Sinclair** Art Director  
**Shawn Robertson** Animation Director

### ANIMATION

**Grant Chang** Lead Animator  
**Matt Boehm** Animator  
**Jim Christopher** Animator  
**Jon Mangagil** Animator  
**Pete Paquette** Animator  
**Shamil Rasizade** Animator

### TECH ANIMATION

**Jeremy Carson** Lead Technical Animator  
**Ian Davis** Rigger/Technical Animator  
**Gwen Frey** Senior Technical Animator

### ASSET MODELING

**Calen Brait** Lead Modeler  
**Chad King** Senior Artist  
**Paul Presley** Artist  
**Laura Zimmermann** Artist

### CONCEPT ART

**Jorge Lacera** Lead Concept Artist  
**Mauricio Tejerina** Concept Artist  
**Robb Waters** Concept Artist

### CHARACTER ART

**Gavin Goulden** Lead Character Artist  
**Adam Bolton** Character Artist

### EFFECTS AND NARRATIVE SCRIPTING

**Stephen Alexander** Lead Effects Artist  
**Jeremy Griffith** Effects Artist  
**Kyle Williams** Narrative Scene Artist

### ENVIRONMENT ART

**Jamie McNulty** Lead Environment Artist  
**Steve Allen** Principal Level Builder  
**Charles Bradbury** Level Builder  
**Frank DaPonte** Level Builder  
**Scott Duquette** Senior Environment Artist  
**John Fuhrer** Associate Level Builder  
**Dan Keating** Level Builder

**Murray Kraft** Level Builder  
**Chad LaClair** Level Builder  
**Brian McNett** Level Builder  
**Mike Knight** Senior Level Builder

### TECH ART

**Spencer Luebbert** Technical Artist

## DESIGN TEAM

### LEVEL DESIGN

**Forrest Dowling** Lead Level Designer  
**Andres Elias Gonzalez Tahhan** Lead Combat  
Designer  
**Elisabeth Beinke** Level Designer  
**Shawn Elliott** Level Designer  
**Paul Green** Senior Level Designer  
**Patrick Haslow** Level Designer  
**Amanda Jeffrey** Level Designer  
**Steve Lee** Level Designer  
**Albert Meranda** Senior Level Designer  
**Jason Mojica** Level Designer  
**Seth Rosen** Associate Level Designer  
**Francois Roughol** Senior Level Designer  
**James Selen** Level Designer

### Systems Design

**Adrian Balanon** Lead Systems Designer  
**Adnan Chatriwala** Associate Systems Designer  
**Alexx Kay** Associate Systems Designer  
**Sean Madigan** Senior Systems Designer  
**Steve McNally** Senior Systems Designer  
**Justin Sonnekalb** Systems Designer

### WRITING

**Jordan Thomas** Senior Writer  
**Kristina Drzaic** Narrative and Voiceover  
Coordinator  
**Drew Holmes** Writer  
**Joe Fielder** Writer  
**Andrew Mitchell** Assistant Script Coordinator

### PRODUCTION TEAM

**Elena Siegman** Senior Producer-Marketing  
**Mike Syrnky** Producer  
**James Edwards** Associate Producer  
**Ashley Hoey** Assistant Producer  
**Sophie Mackey** Assistant Producer  
**Don Roy** Senior Associate Producer  
**Sarah Rosa** Associate Producer  
**Nicole Sandoval** Associate Producer  
**Mike Soden** Assistant Producer

### PROGRAMMING TEAM

**Christopher Kline** Technical Director

## GAMEPLAY PROGRAMMING

**John Abercrombie** Lead Gameplay Programmer  
**Tim Austin** Gameplay Programmer  
**Matt Helbig** Gameplay Programmer  
**Erik Irland** Senior Gameplay Programmer  
**Dan Kaplan** Gameplay Programmer  
**Shane Mathews** Gameplay Programmer  
**Iskander Umarov** AI Programmer  
**Nick Raines** AI Programmer  
**Arun Rao** AI Programmer  
**Dan Scholten** Gameplay Programmer  
**Dustin Vertrees** Animation Programmer

## TECHNICAL PROGRAMMING

**Steve Ellmore** Lead Technical Engineer  
**Dan Amato** Technical Programmer  
**Steve Anichini** Principal Graphics Programmer  
**Jamie Culpson** Technical Programmer  
**Michael Kraack** Technical Programmer  
**Jeremy Lerner** Technical Programmer  
**Doug Marien** Principal Backend Programmer  
**Kristofel Munson** Senior Technical Programmer  
**Ian Pilipski** Senior Technical Programmer

## SOUND TEAM

**Scott Haraldsen** Audio Lead  
**Pat Balthrop** Audio Director  
**Jim Bonney** Music Director  
**Dan Costello** VO Scriptor  
**Chris Duffey** VO Scriptor  
**Jonathan Grover** Associate Technical Sound  
Designer  
**Dan Johnson** VO Scriptor  
**Katie Lafaw** VO Scriptor  
**Jonathan Rubinger** VO and Localization Assistant  
**Jeff Seamster** Senior Sound Designer

## USER INTERFACE TEAM

**Kate Baxter** UI Programmer  
**Joshua M. Davis** User Experience Designer  
**David Fox** UI Programmer  
**Michael Swiderek** UI Artist

## QUALITY ASSURANCE

**Robert Tzong** QA Manager  
**Amanda Cosmos** QA Lead  
**Todd Raffray** QA Lead  
**Tara Voelker** QA Lead  
**Christopher Alberto** Senior QA Tester  
**Jim Beals** Senior QA Tester  
**Bill Fryer** Senior QA Tester

## QA TESTERS

**Tim Ahern**  
**Kyle Allison**

**Jeremy Almeida**  
**Dan Beaulieu**  
**Elizabeth Bergeron**  
**Josh Bjornson**  
**Tyler Caraway**  
**Adam Cohen**  
**Raymond Corsetti**  
**Edmund Dubois**  
**Charles Dworetz**  
**Jonny Fawcett**  
**Chris Fidalgo**  
**Gage Hackford**  
**Andrew Howard**  
**Amy Keating**  
**Patrick Knight**  
**Cassandra Lease**  
**Joshua Luther**  
**Austin Maestre**  
**Mike McCullough**  
**Yu Heng Mo**  
**Chris Moore**  
**Shelly Njoo**  
**Glenn A. Palmer**  
**Lorry Rocha**  
**Alex Skokel**  
**Alex Teebagy**  
**Jason Tocci**  
**Nicholas Troy**  
**Greg Vargas**  
**Matt Wetzel**  
**Husam Al-Ziab**

## MARKETING

**Eric Barker** Interactive Marketing Manager  
**Zoe Brooks** Graphic Designer  
**Bill Gardner** User Experience Specialist  
**Ratana Huot** Online Game Evangelist  
**Jesse Kearns** Associate Brand Manager  
**Dylan Schmidt** Marketing Intern  
**Keith Shetler** Multimedia Specialist  
**Michelle Sinclair** User Experience Consultant

## STUDIO OPERATIONS

**Tracy Ryan** Human Resources Manager  
**Alexis Yilmaz** HR Coordinator  
**Shane Smith** IT Director  
**Trever Chapin** Associate Systems Administrator  
**Ray Holbrook** Systems Administrator  
**Rob King** Systems Engineer  
**Matthew Krawczyk** Web Developer  
**Jonathan LoPorto** Operations Manager  
**Kayla Belmore** Administrative Assistant to Rod  
Fergusson



**Aisha Coston** Administrative Assistant  
**Ashlee Flagg** Executive Assistant to Ken Levine  
**Tim Sivret** Facilities Coordinator

## CAST OF CHARACTERS

**Troy Baker** Booker DeWitt  
**Courtnee Draper** Elizabeth (Voice)  
**Heather Gordon** Elizabeth (MoCap)  
**Kiff VandenHuevel** Zachary Hale Comstock  
**Laura Bailey** Lady Comstock  
**Kimberly D. Brooks** Daisy Fitzroy (Voice)  
**Lyndsy Kail** Daisy Fitzroy (MoCap)  
**Oliver Vaquer** Robert Lutece (Voice)  
**Ray Carbonel** Robert Lutece (MoCap)  
**Jennifer Hale** Rosalind Lutece (Voice)  
**Lyndsy Kail** Rosalind Lutece (MoCap)  
**Bill Lobley** Jeremiah Fink  
**Keith Szarabjka** Cornelius Slate

## VOICE ACTING ENSEMBLE

**Steve Blum**  
**Anthony Brophy**  
**T.C. Carson**  
**Vic Chao**  
**Erin Cole**  
**Dioni Michelle Collins**  
**Jesse Corti**  
**Roger Cross**  
**Joey D'Auria**  
**Stephanie D'Abruzzo**  
**Greg Ellis**  
**Robin Atkin Downes**  
**Daheli Hall**  
**Brad Grusnick**  
**Scott Holst**  
**Richard Herd**  
**Brian Kimmel**  
**Neil Kaplan**  
**Matthew Yang King**  
**Arif S. Kinchen**  
**Yuri Lowenthal**  
**Misty Lee**  
**Jim Meskimen**  
**Tess Masters**  
**Philip Moon**  
**Mimi Michaels**  
**Elle Newlands**  
**Masasa Moyo**  
**Dina Pearlman**  
**Liam O'Brien**  
**Amanda Philipson**  
**Patrick Pinney**  
**Brent Popolizio**

**Sam Riegel**  
**Cindy Robinson**  
**Lori Rom**  
**Jeff Seamster**  
**T. Ryder Smith**  
**Spike Spencer**  
**April Stewart**  
**Mark Allan Stewart**  
**Kaiji Tang**  
**Faruq Tauheed**  
**Oliver Vaquer**  
**Gwendoline Yeo**  
**Kevin Yamada**  
**Patti Yasutake**  
**Catherine Zambri**

## ADDITIONAL MOCAP ACTING AND STUNTS

**Courtney Adair**  
**Joey Armstrong**  
**Nick Bishop**  
**Cameron Crook**  
**Erica Denning**  
**Gil Espanto**  
**Jose Gutierrez**  
**Sasha de Guzman**  
**Jennifer Heinser**  
**Sharon Her**  
**Michael Howard**  
**Winnie Hsieh**  
**Nicole Hunter**  
**Matt Jackson**  
**Marcy Lee**  
**Shawna-Mara Kaia Lee**  
**Kamasu Livingston**  
**Edwin Li**  
**Jon Mangagil**  
**Christina Lowery**  
**Amanda McKamey**  
**Anton Maslennikov**  
**Jose Montesinos**  
**Kirill Mikhaylov**  
**Steve Park**  
**Kurt Osiander**  
**Sari Sabella**  
**Dennis Ruel**  
**Andy Strong**  
**Aaron Teixeira**  
**Anthony Tominia**  
**Paulette Trinh**  
**Mike Wang**  
**Bryce Wang**  
**Cais Wang**  
**Neely Wang**

**Brad Whelan**  
**Maria Zamaniego**

## 2K AUSTRALIA

### ART TEAM

**Lorne Brooks** Lead Animator  
**Christian Martinez** Lead Level Architect  
**Jamie O'Toole** Lead Artist  
**Chris Chaproniere** Concept Artist  
**Mark Comedoy** Senior Animator  
**Stefan Doetschel** Senior Level Architect  
**Brendan George** Senior Character Artist  
**Darren Hatton** Environment Artist  
**James Sharpe** Senior FX Artist  
**Cory Spooner** Technical Artist

### DESIGN TEAM

**Jonathan Pelling** Creative Director  
**Geoff Field** Lead Level Designer  
**Chris Garnier** Senior Level Designer  
**Andrew 'Ant' Orman** Senior Designer  
**Evyn Shuley** Senior Designer

### PROGRAMMING TEAM

**Adam Boyle** Technical Director  
**Adam Bryant** Senior Engine Programmer  
**Weicheng Fang** Senior Engine Programmer  
**Chris Fowler** Senior Gameplay Programmer  
**Paul Geerts** Senior Graphics Programmer  
**Sam Lee** Backend Programmer  
**Michelle McPartland** AI Programmer  
**Neil Richardson** Engine Programmer

### PRODUCTION TEAM

**Joel Eschler** Associate Producer

### SOUND TEAM

**Justin Mullins** Lead Audio Designer  
**Des Shore** Audio Designer

### USER INTERFACE TEAM

**John-Paul Jones** Senior UI Artist

### STUDIO OPERATIONS

**Anthony Lawrence** Studio General Manager  
**Gareth Walters** ITC Systems Manager  
**Callan O'Donohoe** Systems Administrator  
**Clarrissa Jamali** Business Manager

### QUALITY ASSURANCE

**Steve Wenham** QA Coordinator  
**Andrew Downing** QA Tester

## ADDITIONAL DEVELOPMENT

### ADDITIONAL ANIMATION

**Steve Bodnar**  
**Lydia Hall**  
**Kevin Worth**  
**Nick Taylor**  
**Sean Danyi**  
**Colin Knueppel**  
**David Peng**  
**Jack Ebensteiner**  
**John Beauchemin**  
**ADIA Digital Art Co., LTD.**  
**John Malaska**  
**Liquid Development**  
**2K China**  
**Virtuos**  
**Plastic Wax**

### ADDITIONAL ART

**Nate Wells**  
**Streamline Studios**  
**Tyler West**  
**Shaddy Safadi**  
**Exis, LLC**  
**Claire Hummel**  
**Dan Milligan**  
**Simeon Wilkins**

### ADDITIONAL TECHNICAL ANIMATION

**Lauren Dominique**  
**Emily Fietz**  
**Brian Pai**

### ADDITIONAL DESIGN

**Robert Hallwood**  
**Chris Rhinehart**  
**Ted Halsted**  
**Robert Howard**

### ADDITIONAL FX

**Noa Kapuni-Barlow**  
**Joe Olson**  
**Lindsay Ruiz**  
**John Scrapper**

### ADDITIONAL LEVEL BUILDING

**Tuan Tran**

### ADDITIONAL MODELING

**Jeremy Brown**  
**Tristan Kernagis**



Bridget McCarthy  
Hung Nguyen  
Randy Redtke  
Trystan Snodgrass  
Joshua Stubbles  
Ash Welch

#### ADDITIONAL NARRATIVE SCRIPTING

Jeremy Baldwin

#### ADDITIONAL EXECUTIVE PRODUCTION

Timothy Gerritsen

#### ADDITIONAL PRODUCTION

Jennie Morse  
Kyle Allard  
Rich Pelletier

#### ADDITIONAL PROGRAMMING

Ian Bond  
David Beswick  
Matt Campbell  
Mike Bowman  
Matthew Fawcett  
Ben Driehuis  
Kevin Guran  
Dave Forrest  
Kyle Hayward  
Qin Hu  
Richard Jobling  
Jesse Johnson  
Damian Isla  
Jeffrey Joyce  
Chris Keyser  
Darren Lafreniere  
Paul MacArthur  
Daniel Lamb  
Iain McManus  
Andrew Massari  
Luke Mordarski  
Nate Mefford  
Jason Neal  
Mathi Nagarajan  
John Plou  
Giovanni Pasteris  
Dan Roberts  
Jason Richardson  
Brian Rouleau  
Daniel Selnick  
Joseph Simons  
Ryan Smith  
Mark Wesley  
Mike Winfield

Darryl Wisner  
Rowan Wyborn

#### ADDITIONAL SOUND

Simon Amarasingham  
Kemal Amarasingham  
Brett Aptiz  
Nathan Beria-Shulock  
Michael Carter  
Nick Vecellio  
Khair Meng Au Yeong

#### ADDITIONAL UI

Mary Yovina  
Ben Driehuis

#### ADDITIONAL WRITING

Kristina Drzac  
Rhianna Pratchett

### 2K GAMES

Christoph Hartmann President  
David Ismaier C.O.O.  
Greg Gobbi SVP, Product Development  
John Chwanec VP, Product Development  
Josh Atkins VP, Creative Development  
Kate Kellogg VP, Studio Operations  
Naty Hoffman VP, Technology  
Melissa Miller Executive Producer  
Nico Bihary Senior Producer  
Michael Kelly Associate Producer  
Shawn Watson Associate Producer  
Ben Holschuh Production Assistant  
Anton Maslennikov Production Assistant

#### ADDITIONAL PRODUCTION SUPPORT

Lulu LaMer Senior Producer  
Jack Scalici Director of Creative Production  
Chad Rocco Director of Creative Production  
Josh Orellana Manager of Creative Production  
Kaitlin Bleier Creative Production Coordinator  
William Gale Creative Production Assistant  
David Washburn Motion Capture Supervisor  
Steve Park Motion Capture Coordinator  
Anthony Tominia Motion Capture Lead Integrator  
Jose Gutierrez Senior Motion Capture Specialist  
Gil Espanto Motion Capture Specialists  
Jen Antonio Motion Capture Specialists  
Nick Bishop Motion Capture Systems Technician  
Jacob Hawley Director of Technology  
David Sullivan Senior Architect  
Louis Ewens Online Systems Architect

Dale Russell Network Engineer  
Adam Lupinacci Online Engineer  
Ben Kvalo PD Operations Coordinator

#### MARKETING

Sarah Anderson SVP, Marketing  
Matt Gorman VP, Marketing  
Matthias Wehner VP, International Marketing  
Nik Karlsson North America Brand Manager  
Phil McDaniel Associate Product Manager  
Ryan Jones Director of Public Relations, North America  
Brian Roundy PR Manager  
Jennifer Heinser PR Coordinator  
Jackie Truong Director, Marketing Production  
Ham Nguyen Marketing Production Assistant  
Lesley Zinn Abarcar Art Director, Marketing  
Christopher Maas Sr. Graphic Designer  
Gabe Abarcar Web Director  
Keith Echevarria Web Designer  
Tom Bass Director of Social Media and Consumer Relations  
David Eggers Community Manager  
Jeff Spoonhower Video Editor  
Kenny Crosbie Video Editor  
Doug Tyler Associate Video Editor  
Michael Howard Associate Video Editor  
Renee Ward Marketing Project Manager  
Peter Welch VP, Legal  
Dorian Rehfield Director of Operations  
Mike Salmon Director of Research and Planning  
Xenia Mul Licensing/Operations Specialist  
Richelle Ragsdell Director of Partnerships, Promotions & Licensing  
Dawn Burnell Marketing Manager, Partner Relations  
Josh Vilorio Assistant Manager, Partner Relations  
Ilana Budanitsky Sr. Channel Marketing Manager  
Marc McCurdy Channel Marketing Assistant  
Jordan Limor User Testing Coordinator  
Samantha Reinert User Testing Assistant

#### 2K QUALITY ASSURANCE

Alex Plachowski VP of Quality Assurance  
Grant Bryson Quality Assurance Test Manager (Projects)  
Alexis McMullen Quality Assurance Test Manager (Support Team)  
Doug Rothman Quality Assurance Test Manager (Support Team)  
Casey Coleman Lead Tester

#### LEAD TESTERS (SUPPORT TEAM)

Nathan Bell  
Scott Sanford

Will Stanley

#### SENIOR TESTERS

Adam Klingensmith  
Josh Lagerson  
Justin Waller  
Marc Perret  
Matt Newhouse  
Ruben Gonzalez

#### QUALITY ASSURANCE TEAM

Bill Lanker  
Chad Cheshire  
Chris Adams  
Dale Bertheola  
David Benedict  
Jason Kolesa  
Jeffrey Schrader  
Jeremy Pryer  
Jeremy Thompson  
John Dickerson  
Luis Nieves  
Nick Chavez  
Noah Ryan-Stout  
Shane Coffin  
Adrian Montoya  
Alexander Carracino  
Alex Jacobson  
Alex Weldon  
Aman Wali  
Amanda Hoehn  
Amanda Kiefer  
Andrew Haymes  
Angela Berry  
Ashley Fountaine  
Athena Abdo  
Antonio Monteverde-Talarico  
Benjamin Portner  
Bruno Dueker  
Brent Kiddoo  
Christopher Duplessis  
Christopher Hartstein  
Dan Kurtz  
Daniel Saffron  
Danielle Burcky  
Devin Reiche  
Dibiansi Omerigbo  
Dustin Redmon  
Eric Ferbrache  
Erin Sears  
Evan Lacey  
Evan Lobenstein  
Francisco Ludena



Helmo Cardenas  
Irma Ward  
James Elrick  
Jared Shipp  
Jessica Maciejewski  
Jessica Wolff  
Joel Brink  
Joel Youkhanna  
Joseph Howard  
Joycelyn Minor  
Kara Boyd  
Keith Leopold  
Kevin Skorcz  
Laura Jolly  
Laura Portner  
Leela Townsley  
Marco Zamora  
Mark Sagun  
Megan Lagerson  
Meghan House  
Michael Rodeheaver  
Michael Weiss  
Michael Yarsulik  
Nicholas Avina  
Nickolas Ross  
Patrick McDonnell  
Patrick Thomsen  
Pele Henderson  
Rey Carmier  
Riley Gravatt  
Robert Hornbeck  
Robert Klempner  
Robert Meeks  
Robert Warren  
Ryan Walter  
Samuel O. Smith  
Sean Alston  
Steve Yun  
Thomas St. Clair  
Travis Van Essen  
William Cranmer  
William Schoonover

## SPECIAL THANKS

Merja Reed  
Rick Shawalker  
Edie Visco  
Lori Durrant  
Travis Rowland  
Chris Jones  
Davis Krieghoff  
Todd Ingram  
Kendell Rogers

Casey Ferrell

## 2K INTERNATIONAL

Neil Ralley General Manager  
Sian Evans International Marketing Manager  
Warner Guinée Senior International Product Manager  
Markus Wilding Senior Director PR, International  
Sam Woodward Assistant International PR Manager  
Megan Rex Assistant International PR Executive  
Martin Moore International Digital Marketing Manager

## 2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

Sajjad Majid International Producer  
Scott Morrow International Production  
Nathalie Mathews Localization Manager  
Arsenio Formoso Assistant Localization Manager

## EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS

Around the Word  
Synthesis Iberia  
Synthesis International srl  
Coda Entertainment GmbH

Localization tools and support provided by XLOC Inc.  
Localized audio production provided by Liquid Violet.

## 2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

José Miñana Localization QA Supervisor  
Wayne Boyce Mastering Engineer  
Alan Vincent Mastering Technician  
Oscar Pereira Localization QA Project Lead

## LOCALIZATION QA LEADS

Karim Cherif  
Luigi Di Domenico

## SENIOR LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Florian Genthon  
Fabrizio Mariani  
Jose Olivares  
Elmar Schubert

## LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Andrea De Luna Romero  
Carine Freund  
Christopher Funke  
Cristina La Mura  
Emilie Pelade  
Enrico Sette  
Harald Raschen  
Iris Loison  
Javier Vidal

Pablo Menéndez  
Sergio Accettura  
Stefan Rossi

## DESIGN TEAM

James Crocker  
Tom Baker

## 2K INTERNATIONAL TEAM

Agnès Rosique  
Alan Moore  
Ben Lawrence  
Ben Secombe  
Bernardo Hermoso  
Chau Doan  
Chris Jennings  
Dan Cooke  
Diana Freitag  
Diana Tan  
Dominique Connolly  
Erica Denning  
Jan Sturm  
Jean-Paul Hardy  
Jesús Sotillo  
Karen C.M. Teo  
Lieke Mandemakers  
Matt Roche  
Natalie Gausden  
Olivier Troit  
Richie Churchill  
Sandra Melero  
Simon Turner  
Solenne Antien  
Stefan Eder  
Yannick Lapalu

## TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Dodd  
Martin Alway  
Rickin Martin  
Nisha Verma  
Phil Anderton  
Robert Willis  
Denisa Polcero

## 2K ASIA

Karen Teo Asia Marketing Director  
Diana Tan Asia Marketing Manager  
Chris Jennings Asia Product Manager  
Yosuke Yano Localization Manager  
Yasutaka Arita Localization Assistant

## TAKE-TWO ASIA OPERATIONS

Eileen Chong  
Veronica Khuan  
Chermine Tan

## TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT

Erik Ford  
Andrew Donovan  
Ellen Hsu  
Henry Park  
Satoshi Kashiwazaki  
Fumiko Okura

## 2K CHINA QUALITY ASSURANCE

Zhang Xi Kun QA Manager  
Steve Manners QA Supervisor  
Localization QA Project Leads  
Chu Jin Dan  
Zhu Jian  
Shen Wei  
Li Sheng Qiang

## QUALITY ASSURANCE TEAM

Liu Yang  
Zhang Qi Nan  
Zhao Xiao Xu  
Guo Wen Jie  
Yi Wei  
Zhu Ling Si  
Cao Yi  
Zuo Jun

## MASTERING AND IT SUPPORT

Zhao Hong Wei  
Zhang Qing He

ゲームミュージックのクレジットについては以下のURLをご確認ください:

<http://www.bioshockinfinite.com/music>



限定的ソフトウェア保証—

## ライセンス契約および情報の利用について

本文は更新されることがあり、最新のものは [www.take2two.com/eula](http://www.take2two.com/eula) にアップロードされます。本文の更新版がアップロードから30日後に各顧客の本ソフトウェア製品の使用を妨げられない場合、最新の現行事項に同意されることがなくなります。お客様は本ソフトウェア（下記に定義）の利用を行うことで、限定的ソフトウェアライセンス契約（以下「本契約」）および下記の規定による約束を受け取ることに同意するものとします。本ソフトウェア（以下「ソフトウェア」）およびその付属品は、本契約の条件に従って提供されるものと見なされます。本ソフトウェアは、お客様のコンピュータにインストールされたまま、またはお客様のコンピュータからその他の制作物の制作物およびそのコピーが生成される、お客様のコンピュータからインストールされたまま、またはお客様のコンピュータからその他の制作物の利用を行うことで、TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE社（以下「ライセンサー」）と締結する本契約の規定に同意したことになります。

## 1. ライセンス契約

[illegible][illegible]

## II. 情報の収集および使用

[illegible]

めた場合、このように個人情報は自動的にシステム上へ登録され、ここで管理されている方法で利用されます。ライセンサーにより収集される、ライセンサーより一般大衆がアクセス可能なウェブサイトにアップロードしたり、ハードウェアの製造会社と共有したり、フラットホスト会社と共有したり、ライセンサーのマーケティングパートナーと共有したり、ライセンサーによってその他の合法的な目的に使用されたりする。お客様は本ソフトウェア製品を使用することで、お客様が作成したユーザーコンテンツの作者公表や、お客様のロゴ、ライセンサー/実装のゲーム/ライセンサー関連のデータの表示など、お客様のデータの公開表示を可能にする関連データの使用をライセンサーに対し許諾したものとみなされます。お客様はお客様の情報のご利用に同意したと許諾された事項を、本ソフトウェア製品は使用しないでください。

## 11

[illegible]





## 空中都市コロンビア、そして『バイオショック インフィニット』 のすべてがこの一冊でわかる！

この豪華なハードカバー本では、プロダクションデザインや、エリザベス、ブッカー、ソングバードといったメインキャラクターたちのコンセプトアート、さらにゲームに登場する強敵たちの進化の模様やコロンビア市民、スカイブック、ヴォックス・ボブライ、ビガー、飛行船といった様々な要素をチャプター形式で詳細に紹介しています。またクリエイティブ・ディレクターであるケン・レヴィン氏からのメッセージもお読みいただけます。

visit [DarkHorse.com](http://DarkHorse.com) (本サイトは英語のみのご案内です)



テイクツー・インタラクティブ・ジャパン合同会社

〒150-0001 東京都渋谷区神宮前 6-18-13 神宮前浅間ビル 5F

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)

DTS and the DTS Symbol are registered trademarks of DTS, Inc.  
and DTS Digital Surround is a trademark of DTS, Inc.

**dts**  
Digital Surround | 5.1