

 XBOX ONE™



BIOSHOCK Infinite

BlindSquirrel
GAMES

2K



警告 このゲームをプレイする前に、Xbox One™ システム本体、およびアクセサリへ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。

目次

Welcome to Rapture	2
操作方法	3
武器	5
ADAM	6
プラスミド	7
武器とプラスミドの切替	8
ジーン・トニック	8
ヘッドアップ表示装置(HUD)	9
メインメニュー	10
サポート機能	11
ラブチャー	11
キャラクターの成長	16
各種装置	17
ポーズメニュー	22
オプション	23
ステータスメニュー	24
ハッキング	25
クレジット	27
限定ソフトウェア保証	38
製品サポート	42

WELCOME TO RAPTURE

OPPORTUNITY AWAITS

私の名はアンドリュー・ライアン。君たちにひとつ、質問をしよう。
人には自ら汗を流し、そこから得るものを受け取る資格があると思うかということだ。

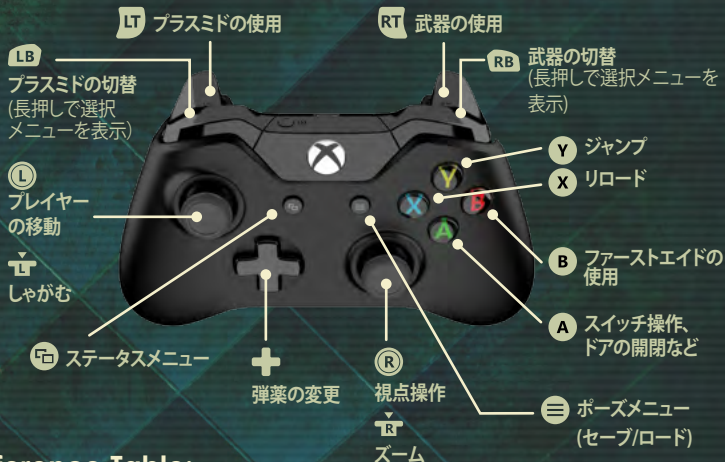
ワシントンでは、それは貧しい者にあると言い、バチカンでは神の物だと言う。
モスクワでは全ての人間にあると言うようだ。

私はその全ての答えを受け入れはしなかった。私の選択する答えは
そのような答えではない。誰もが思いもよらぬだろう答え… それこそが…

RAPTURE.

芸術家たちが検閲を恐れず、科学者たちが倫理感に縛られることもなく、
大いなる者が愚かな者達に拘束されない場所。ラブチャーは、
君が額に汗を流し努力する者であるなら喜んで受け入れるだろう。

操作方法



Reference Table:

BUTTON	FUNCTION
L	移動
R	視点操作
X ボタン	リロード、EVE注入器の使用、ハッキング開始
Y ボタン	ジャンプ
B ボタン	ファーストエイドの使用
A ボタン	スイッチ操作、ドアの開閉など
+	弾薬の変更
LB	プラスミドの切替 (長押しで選択メニューを表示)



プラスミドの使用



武器の切替(長押しで選択メニューを表示)



武器の使用



しゃがむ



ズーム



ポーズメニュー



ステータスメニュー

武器

ゲームを進めてゆく途中で入手できる数々の武器は、崩壊したラブチャーターの中で生き残るための大きな助けとなるでしょう。RTで現在装備中の武器を使って攻撃することができます。

武器の切替

複数の武器を入手すると、RBを使用することで素早く簡単に武器の切り替えが行えます。1回RBを押すと、次の所有武器へと切り替わります。RBを長押しするとゲームを一時停止し、現在所有しているすべての武器の選択メニューが表示されます。LまたはRで使用したい銃火器を選択し、RBを放すと装備されます。



弾薬の種類

レンチを除いて、それぞれの武器には3種類の異なるタイプの弾薬があり、通常タイプの弾薬1種と、特殊効果を持つ強力な弾薬2種が存在します。たとえば、ピストルには通常弾、ピアッシングブレット、アンチパーソネルブレットがあります。異なる弾薬を試してみましょう。+で現在選択している武器の弾薬を変更します。



銃火器のアップグレード

それぞれの武器はゲーム内に登場するパワー・ステーションで2回アップグレードできます。各パワーステーションでは一度しかアップグレードができないため、アップグレードは慎重に決めましょう。一度アップグレードすると、パワー・ステーションは永久に閉鎖してしまいますが、無料でアップグレードできるというメリットもあります。

ADAM

制約のない海底に集まった世界で最も聡明な化学者たちが、多くの画期的な発見をするのにさほど時間はかかりませんでした。決定的な発見はADAMでした。これは深海の寄生虫が宿主に寄生した際に生成される物質で、宿主を治癒する新しい幹細胞が生まれます。新しい幹細胞は、腫瘍のように通常の細胞構造を乗っ取り、外部から遺伝子を書き換えます。このような遺伝子の書き換えは治療目的から純粋に虚栄心を満たすためまで多岐に使用され、やがてより好戦的なものになりました。ラプチャーの遺伝子を瞬時に書き換える技術は2種類あります。プラスミドとゾーン・トニックです。

プラスミド

ラブチャーに閉じ込められたあなたは壊滅都市を脱出するためにプラスミドを使用し、適応しなければなりません。プラスミドはあなたの周りの世界を大きく変化させ、また影響を及ぼします。

[LT]を押すと、現在のプラスミドを使用できます。

プラスミドの切替

プラスミドは同時に複数装備することができます。**[LB]**を使うと、装備しているプラスミドが順番に表示されます。**[LB]**を長押しするとゲームを一時停止し、装備しているすべてのプラスミドの選択メニューが表示されます。**[L]**または**[R]**で使用したいプラスミドを選択できます。**[LB]**を放すと、ゲームが再開されます。



EVE

EVEはプラスミドの源で、プラスミドを使用するパワーを与えるくれる血清です。EVEが無いと、プラスミドを使用することはできません。EVEはラブチャー内の各所や自動販売機(19ページの「自動販売機」参照)で購入できるEVE注入器を使用して回復できます。一部の飲食物を消費することで少量のEVEを回復することもできます。

プラスミド用スロット

ゲームの開始時点ではプラスミド用スロットが2つ使用できます。それぞれのスロットにはプラスミドが1つしか装備できないため、慎重に使いましょう。追加スロットはADAM(19ページの「ギャザラーガーデン」参照)を集めることで獲得できます。

武器とプラスミドの切替

武器とプラスミドの両方を装備すると、戦闘時に武器とプラスミドを素早く切り替えなければいけない場面が頻繁にあるでしょう。切り替えるには、現在装備している方と反対のボタンを押すだけで簡単に行えます。たとえば、ピストルを使用している場合は、LBまたはLTを押すと装備しているプラスミドに切り替わります。RBまたはRTを押すとピストルに戻ります。

ジーン・トニック

ジーン・トニックは3種類のタイプがあり、あなたが持ち合わせている能力を強化します。多くのジーン・トニックが開発されていますが、ラブチャーでどのように役立てるかはあなた次第です。

フィジカルトニック

あなたの生まれもった身体能力を素晴らしい方法で高めます。特定のダメージに対する耐性をつけたり、自然に毒素を処理できるようになるジーン・トニックもあります。

エンジニアトニック

ラブチャーにおけるセキュリティシステムのハッキングや回避など慎重さを要する作業を行うためにあなたの知性と器用さを向上させます。

コンバットトニック

反射神経と強さを上昇させることで戦闘技術が向上します。コンバットトニックの中には近接武器で与えられるダメージを増加する、あるいは電気系撃の効果を上げるものもあります。

ヘッドアップ表示装置(φψφ)



メインメニュー

Continue

前回プレイしたゲームを続けます。このオプションは最後にセーブしたゲームをロードします。

New Game

『バイオショック』を最初からプレイしたい場合に選択します。4種類の難易度から1つを選べます。

- ・EASY - 初心者向き
- ・NORMAL - 中級者向き
- ・HARD - 上級者向き
- ・SURVIVOR - 熟練者向き

Load Game

前回セーブしたゲームをロードし、『バイオショック』の冒険を再開できます。

Credits

『バイオショック』の開発チームのクレジットを見ます。

Director's Commentary

コメンタリー映像「バイオショックに想いを馳せて」が視聴できます。

Museum

『バイオショック』の1作目で採用されなかった、あるいはリメイクされたアイデアを集めました。

Additional Content

『バイオショック チャレンジルーム』をプレイします。

オプション

明るさ、操作設定、サウンドオプション、ゲームプレイオプションを調整できます。

サポート機能

『バイオショック』はたくさんの発見がある奥深いゲームです。
ゲーム内にはラブチャーを存分に楽しむための様々なサポートが用意されています。

適応型トレーニング

適応型トレーニングシステムは見過ごしているゲーム要素に気付かせてくれるかもしれません。すでに知っていることであれば、オプションメニュー(23ページの「オプションメニュー」参照)でオフにすることができます。

ヘルプ

アイテムをじっくり見ているとヘルプコマンドが表示されます。☰を押すことでヘルプメッセージを表示できます。そのアイテムに関する情報を確認することができ、ステータスメニュー(24ページの「ステータスメニュー」参照)にアクセスすることで、いつでもヘルプメッセージを見直すことができます。

ヒント

ステータスメニュー(24ページの「ステータスメニュー」参照)でYを押すことで、現在の目標のヒントを確認できます。ヒントは現在の目標の進行状況に応じて変化します。ゲームのプレイ中に+の右を長押しすることでも、目標のヒントを確認できます。

ラブチャー

ラブチャーの人々

この見捨てられた海底都市の住人は独特で、時にグロテスクです。以下はラブチャーに生きる主な住民たちです。探索を進めていくにつれて、様々な住人と遭遇することになるでしょう。

スプライサー

ラブチャーの住人は悪化の一途をたどっています。彼らはプラスミドとジーン・トニックの過剰な使用で正気を失っている上に、自分たちの過去の記憶はありません。しかも残念なことに、彼らは見知らぬ者に対して非常に攻撃的です。

リトル・シスターとビッグ・ダディ

かつての住人に加えて、奇妙な2人組がラブチャーをうろついています。大きな注射器を持って階層を歩く少女たちはこの歪んだ世界において弱そうな存在に見えますが、彼女たちはビッグ・ダディと呼ばれる金属製のダイビングスーツを身にまとった守護者を連れていきます。ビッグ・ダディという難題を突破しなければ、リトル・シスターに近づくことはできません。しかし、ラブチャーを生き延びるためにADAMを手に入れたいのであれば、彼らに向き合わなければなりません。

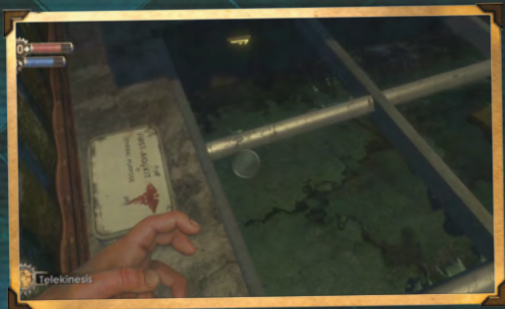
探索

ラブチャーの探索には様々なメリットがあります。この場所には多くの秘密が隠されており、街中の死体を調べることは生き延びるための資材を手に入れるために欠かせません。

アイテム

回収できるアイテムの中にはライフやEVEを回復するものが多数あります。自動販売機で必要なアイテムを購入するための現金も様々な場所で見つけることができます。

・ファーストエイド
ライフを回復



・EVE注入器－
EVEを回復



・オートハッカー－あらゆるハッキングを瞬時に成功させることができます
(26ページの「ハッキング」参照)。

ダイアリー

ダイアリーはラブチャーの至る所で見つけられます。ダイアリーはラブチャーの市民によって残された音声メッセージで、中にはゲームの進行に関わる重要情報もあります(ゲーム内では金色に光ります)。他のものは、このかつての巨大な都市で何が起こったのかを理解するのに役立ったり、隠された秘密の手がかりとなります。

セキュリティ

ラプチャーには完璧なセキュリティを維持するためにプログラミングされた装置がたくさんあります。

カメラ

カメラはあらゆる所にあり、常に侵入者を探しています。カメラに発見されると、警告音が鳴ります。一定時間カメラの視界に留まって認識されると、警報が鳴り、1体あるいは複数のセキュリティボットが出動します。警報は一定時間でおさまりますが(カウンターに残り時間を表示)、セキュリティシステムは警報が起動しているかぎりボットを出動させます。



タレット

以前の軍事活動によって、ラブチャーの階層に残された自動タレットは、今も侵入者を察知すると起動します。これらの装置は多くの場合、非常に危険な存在ですが、十分に近づいてハッキングできれば(25ページの「ハッキング」参照)、自分にとって有利な状況を生み出すことができます。セキュリティシステムを様々な方法で回避できるよう、多数のゾーン・トニックとプラスミドが開発されました。



キャラクターの成長

ADAMとリトル・シスター

ADAMはラブチャーにおける生命線です(6ページの「ADAM」参照)。ADAMを用いることで、多くのプラスミドとジーン・トニックを装備する(遺伝子構造に取り込む)ことができます。ラブチャーで生き延びるには、できるだけ多くのプラスミドが必要です。残念なことに、今やADAMはラブチャー内をうろつくリトル・シスターの体内でしか見つかりません。リトル・シスターはビッグ・ダディの護衛を受けながら、死体を使ってADAMの再利用を行います。彼女たちは長い注射器で死体の血液を吸いだし、それを飲むことでADAMを再利用できる状態にします。

リトル・シスターにたどり着く唯一の方法はビッグ・ダディを倒すことです。無事に倒すことができれば、リトル・シスターをどのように扱うか選べなければなりません。彼女の命を危険にさらしADAMをハーベスト(搾取)するか、体内でADAMの処理を可能にしている寄生虫を殺すことで彼女をレスキュー(救出)できます。この寄生虫からADAMを抽出できますが、直接ADAMを搾取するよりも量は少なくなります。ラブチャーに無償のものは存在せず、この選択にも代償が伴います。

ゲームを順調に進めるには、ADAMの回収と使用が不可欠です。前のステージでリトル・シスターからADAMを回収できなかった場合、いつでもそのステージに戻ってビッグ・ダディに戦いを挑むことができます。

入手したADAMは、ラブチャーの各所にあるギャザラーガーデンの装置で使用できます(18ページの「ギャザラーガーデン」参照)。

ラブチャー住民の研究

キャラクターの成長に欠かせないもうひとつの手段は、カメラを使ってラブチャーの住民を分析することです。ラブチャーで冒険をしていると、リサーチカメラを発見できることがあります。これは多量のプラスミドを組み入れた人間の能力を知るために、街の法執行機関が使用していたものです。このカメラを使って人々やセキュリティ設備などを写真に収められます。カメラは撮影した写真を評価し、敵のデータを収集します。カメラが何かを学習すると、その敵に対するダメージが増加するボーナスや、隠されたジーン・トニックが得られることもあります！写真を撮れば撮るほど、報酬を早く獲得できます。

リサーチカメラは、生死をも分け得る重要なキャラクターの成長手段です。

各種装置

ラブチャーには価値あるサービスやアイテムを提供する様々な装置があります。

遺伝子バンク

遺伝子バンクは装備しているプラスミドとジーン・トニックを再設定できるステーションです。それまでに回収したすべてのプラスミドとジーン・トニックが表示され、装備するかどうかを選択できます。装備していないプラスミドとトニックは保管され、他の遺伝子バンクから回収できるようになります。



ギャザラーガーデン

ADAMを消費することで、プラスミドやジーン・トニック用スロットを購入して追加したり、ライフやEVEの最大値を上昇させたり、新たなプラスミドやジーン・トニックを入手したりできます。



自動販売機

弾薬、ファーストエイド、EVE注入器などのアイテムが購入できます。自動販売機をハッキングすれば、価格の割引を行ったり、新たに特別なアイテムの購入を可能にしたりできます。



弾薬販売機

弾薬のみを扱う自動販売機です。



ヴィタチャンバー
ラブチャー内で死亡した際に蘇生してくれます。チャンバーは通常、各エリアに2〜3個あります。



セキュリティ解除 パネル

警報によって起動したセキュリティボットを停止できます。停止させたボットをハッキングすれば、プレイヤーの味方に変えることも可能です。



ライフステーション

ライフステーションでは料金を払ってライフを最大まで回復できます。ライフステーションをハッキングすれば、料金を値引きしたり、装置を使おうとする敵を攻撃させたりできます。



パワー・ステーション

武器をアップグレードできます。アップグレードは無料ですが、各装置では1回のアップグレードしか行えません。アップグレードを選択すると、装置は使用できなくなります。



クラフトステーション

ラブチャーで見つけたガラクタから、新しいアイテムが作成可能です。ノリ、ゴムのホース、ネジなど、様々な素材を集めて弾薬やハッキングツール、ジーン・トニックの作成に使用できます。こうしたアイテムの多くは、クラフトステーションでしか入手できません。



ポーズメニュー

⊙を押せばいつでもポーズメニューを表示できます。所持金と所持しているADAMの量が確認でき、現在のステージにあと何人のリトル・シスターが残っているかも分かります。ポーズメニューでは以下のことも可能です。

Resume

現在のゲームを再開します。

Save

現時点のゲームの進行をセーブします。セーブはいつでも自由に行えます。エリアをロードした後は、オートセーブも行われます。

Load

以前のセーブデータをロードします。

Options

ゲーム設定とオプションを変更します。詳細は以下をご覧ください。

Quit to Main Menu

現在のゲームを終了し、メインメニューに移動します。

オプション

現在のゲーム設定を変更します。

明るさ調整

ゲームの明るさを変更します。

操作設定

コントローラー感度、視線反転、振動機能、自動照準のオン/オフ切替、操作方法の確認をします。

サウンドオプション

効果音、音楽、台詞のボリュームを調整します。

ゲームプレイオプション

ゲームオプションの設定を行います。これには難易度の変更、適応型トレーニング、字幕、クエスト・アロー、ヴィタチャンパー、アイテムの発光、対象物のハイライト切替が含まれます。

ステータスメニュー

△を押すとステータスメニューが開きます。**+**または**LB**と**RB**でステータスメニューのタブを切り替えます。

ステータスメニューのタブ:

マップ

現在のステージのマップを表示します。マップには現在位置と、判明している現在の目標の位置が表示されます。**A**を押すとマップの現在位置からズームアウトし、**Y**で現在の目標に関するヒントが得られます。



目標

現在ある目標がすべて表示されます。取り組むことができる目標が複数ある場合、①または⬇とⒶを押すことで有効な目標に設定できます。現在取り組むことのできない目標は、有効に設定できません。

メッセージ

これまでに聞いた無線機のメッセージや回収したダイアリーの内容を確認できます。

ヘルプ

すべてのヘルプメッセージが関連項目でまとめられています。様々なゲームシステムやアイテムに関する情報が閲覧可能です。

ハッキング

ラブチャーには様々な装置と優れた頭脳の持ち主があふれていますから、ハッキングで装置のプログラムを書き換える方法が編み出されても驚くことはありません。回路の流れを変えることで、装置の状態を変えることができます。ラブチャーにあるほぼ全ての装置がハッキング可能です。ハッキングによって鍵のかかった金庫を開けたり、プログラムを書き換えてセキュリティシステムに自分を味方と認識させたり、敵を侵入者と認識させて攻撃するように仕向けたりできます。装置がハッキング可能な場合、その側にいるとⓧが表示されます。ボタンを押すとハッキングメニューに移ります。そこでハッキングの難易度を判断し、お金を払ってハッキングを完了するか、オートハッカーを使用して完了することも可能です(以下参照)。

ハッキングには3種類の方法があります。

ハッキングの方法

ハッキングではタイルの中身を確認し、パイプを入れ替えながら出口のタイルまで回路の道筋を作ることを目指します。タイルの中には回路に流れる液体の速度を上昇させてしまうものや、電流のオーバーロードを引き起こすもの、さらには警報を鳴らすといった危険なものがあるため注意が必要です。成功すれば装置を無料で利用できるようになりますが、物理ダメージを受ける可能性が高いため危険も伴います。

ハッキングが難しいと感じた時は、ADAMを消費してエンジニアトラックをアップグレードしてスロットを増やすか、エンジニアトニックを購入しましょう。



買い占め

特別料金を支払うことでもハッキングを完了できます。お金を払って装置をオーバーライドすることが可能です。ハッキングの難易度が高いほど料金も高くなります。エンジニアトニックを使用すれば、買い占めの費用を減らすことができます。

オートハッカー

運が良ければ、何の苦労もなく即座にハッキングを完了できるオートハッカーを見つけられます。ハッキングの開始画面で **X** を押せば、一切危険を冒すことなくハッキングに成功します。オートハッカーは一度使用すると消費されてなくなります。

クレジット

Developed by 2K Boston and 2K Australia

Story, Writing, and Creative Direction

Ken Levine

Director of Product Development

Jonathan Chey

Project Lead

Alyssa Finley

Art Team

Art Director

Scott Sinclair

Lead Animator

Shawn Robertson

Acting Environment Leads

Hogarth De La Plante

Jay Kyburz

Performance Lead

Andrew James

Animation

Grant Chang

Ben Hutchings

Jonathan Mangagil

Concept Art

Scott Sinclair

Mauricio Tejerina

Robb Waters

Nate Wells

Effects Artist

Stephen Alexander

Level Builders

Alex Boylan

Hogarth De La Plante

Jay Kyburz

Christian Martinez

Jamie McNulty

Nate Wells

Modelers

Lorne Brooks

Chris Chaproniere

Brendan George

Dan Keating

Chad King

James Sharpe

John Travers

Michael Swiderek

Mauricio Tejerina

Joseph Yang

Laura Zimmermann

UI Art

Ben Shore

Additional Concept Art

Lorne Brooks

Hogarth De La Plante

Daniel Keating

Chad King

Christian Martinez

Shawn Robertson

James Sharpe

Joseph Yang

Laura Zimmermann

Additional Effects

Chad King

Additional Animation

Steve Chao

Ed Lynch

Additional UI Support

Alex Boylan

Jake Etgeon

Christian Martinez

Robb Waters

Michael Swiderek

Mauricio Tejerina

Laura Zimmermann

Additional Art

Ray Leung

Eric Lawson

Shaun Stephenson

Steve Kimura

John Torres

Jed Wahl

Design Team

Lead Designer

Paul Hellquist

Lead Level Designer

Bill Gardner

Designers

Dorian Hart

Alexx Kay

JP LeBreton

Jonathan Pelling

Dean Tate

Jordan Thomas

Additional Design

Stephen Alexander
Andrew "Ant" Orman
Ed Orman
Ian Vogel

Additional Story/Writing

Paul Hellquist
Alexx Kay
Joe McDonagh
Susan O'Connor
Emily Ridgway
Justin Sonnekalb

Additional In-game Writing

Tom Bartlett
Dorian Hart

Programming Team

Lead Programmer

Christopher Kline

Technical Director

Rowan Wyborn

AI Lead

John Abercrombie

AI/Animation Programming

Marc Atkin
Darren Lafreniere

Audio/Streaming Programming

Carlos Cuello

Gameplay Programming

Ian Bond
Dan Kaplan
Lida Tang

Graphics Programming

Jesse Johnson

UI Programming

Jake Etgeton

Physics Programming

Joshua Downer

Engine Development Team

Robert Black
Simon Eschbach
Weicheng Fang
Daniel James Lamb
Ryan Lancaster
Mathi Nagarajan
Martin Slater

Additional Programming

Karl Burdack
Terrance Cohen
Michael James

Production Team

Associate Producer

Joe Faulstick

Assistant Producers

Kate Kellogg
Keith Shetler
Justin Sonnekalb

Production Assistant/ Localization

Timothy Crosby

Additional Production Support

Tony Oakden
James Sutherland

Sound Team

Sound Designer
Emily Ridgway

Sound Assistants

Pat Balthrop
Justin Mullins

Audio Consultant

Eric Brosius

Quality Assurance

QA Manager

Joe Faulstick

Assistant Leads

Nick Garner
Ryan Oddey
Sara Verrilli

Testers

Tom Bartlett
Kirk Bezio
Ryan Buckley
Matt Cabral
Joe Canadas
Frank DaPonte
Jakub (Jake) Drobowiecki
Chris Enright
Russell Jacobson
Dan Lewis
Casey Malone
Justin Pappas
Mike Pfundt
Jason Silva

Additional Testing

Jason O'Brien
Eric Kirchberg
Brendan Kirk
Justin Sonnekalb

Operations Team

Director of Operations

Emily Brinkert

**Director of Operations,
Australia**

Will Marshall

IT Manager Australia

Gareth Walters

IT Manager Boston

Geoff Graves

IT Assistants

Raymond Holbrook

Justin Richards

Team Support

Phil Frechette

HR Manager, Australia

Ali Hinton

Operational Support

Kate Kellogg

Joe McDonagh

Office Manager, Australia

Chelsea Kyburz

**Additional Operational
Support**

Devin Bean

Colin Davis

Keri Norris

David O'Toole

**Marketing/PR Support
Team**

Joe Faulstick

Joe McDonagh

Nate Wells

Focus Test Wrangler

Tom Bartlett

Additional Support

Richard Albon

Shamus Baker

David Beswick

Ben Driehuis

Joakim Hagdahl

Andrew Ley

David March

Jamie O'Toole

Linus Tan

Jarrad Woods

2K Publishing

President

Christoph Hartmann

C.O.O.

David Ismailier

VP Product Development

Greg Gobbi

Development Manager

Jon Payne

Technical Director

Tim Perry

Producers

Anthony DeLuca

Melissa Miller

James Daly

Associate Producer

Jason Bergman

VP Marketing

Sarah Anderson

Director of Marketing

Tom Bass

**Senior Product Manager/
Promotions**

Matt Kassan

**Associate Product
Manager/Promotions**

Alison Moy

Marketing Coordinator

Eric Monacelli

**Senior Production
Manager**

Jack Scalici

Production Manager

Lydia Jenner

**Director of Public
Relations**

Marcelyn Ditter

**Art Director,
Creative Services**

Lesley Zinn

Web Manager

Gabe Abarcar

Web Designer

John Kauderer

Community Manager

Elizabeth Tobey

Game Analysts

Walt Williams

Jim Yang

Alex Hartpence

Media Specialist

Larry Stephens

Director of Operations

Dorian Rehfield

VP Sales & Licensing

Steve Glickstein

**Strategic Sales and
Licensing Manager**

Paul Crockett

**Quality Assurance
Director**

Lawrence Durham

Lead Tester

Angel Gonzalez

Senior Tester

Steve Allstead
Garrett Bittner

Quality Assurance Team

Aaron Adler
Dimitri Becerra
Antoine Bohannon
Larry Bolden
Shant Boyatzian
Alex Bujold
Ken Carr
Evan Case
David Clayton-Ready
Stephen Detoma
Brain Erzen
Raymond Evans
Josh Ewing
Derrick Flot
Adam Graziano
Tim Grimaud
Micah Grossman
Neale Johnson
Jason Jury
Adrin Khachikian
James Kovacs
Lincoln Le
James McKay
Tony McNeil
Darren Miller-Pfeufer
Mark Nelson
Marc Perret
Ella Preger
Jamie Quinones
David Sanders
Jeremy Schulze
Rheema Shadid
Danny Smith

Nick Sporich
Kevin Strohmaier
Fred Yun

Standards Lead

Michael Greening

Standards Senior

Paul Diaz

Standards Team

Andrew Garrett
Eric Lane
Matt Newhouse

Night Lead

Dan Eguia

Night Senior

Lori Durrant

2K International

General Manager

Neil Ralley

International Marketing Director

Matthias Wehner

International Product Manager

Ben Weyer-Roberts

International PR Director

Markus Wilding

International PR Manager

Karl Unterholzner

Licensing Director

Claire Roberts

International Marketing Assistant

Sam Woodward

2K International Product Development

Development Manager

Fernando Melo

Senior International Producer

Daniel Baillie

International Producer

Sajjad Majid

Localisation Manager

Scott Morrow

External Localisation Teams

Around The Word
Coda Entertainment
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia

2K International Quality Assurance

QA Manager

Chris Rowley

Functionality Supervisor

Domenic Giannone

Localisation Supervisor

Iain Willows

Mastering Engineer

Wayne Boyce

Lead QA Technician

Steve Manners

Localisation Project Lead

Terryll Garrison

QA Technicians - Functionality

Alex Cox
Michael Bunning
Denver Cockell
Arsenio Formoso
Natalie Holkham

Rob Jenkins
Russell Keawpanna
Ian Moore
Sebastian Belton

QA Technicians - Localisation

Nicolas Adam
Marco Angiuni
Alessandro Cilano
Adele Dalena
Sebastian Frank
Alessandro Gatti
Jose Miñana
Beatriz Gonzalez
Pauline Martyn
Didier Pruvot
Hugo Sieiro
Santiago Garcia

Design Team

James Crocker
James Quinlan
Tom Baker

2K International Team

Adrian Lawton
Andreas Traxler
Anja Wagner
Barbara Ruocco
Ben Seccombe
Snezana Stojanovska
Cristiana Colombo
Fabio Gusmaroli
Jochen Till
Jose Antonio Muñoz-Calero
Fernandez
Maikel van Dijk
Olivier Troit
Rob Donald

Sandra Melero
Warner Guinée

Take 2 Publishing Team

Anthony Dodd
Corine Checko
Isabelle Jacober
James Ellingford
Magda Bona
Martin Alway
Nguyen Doan
Nicole Mucumbitsi
Paris Vidalis
Paul Hooper

Music

Orchestra

Solo Violin

Martin chalifour

Violins

Belinda Broughton, Darius Campo, Peter Kent, Pip Clark, Kirsten Fife, Barbara Porter, Marcy Vaj, Pat Johnson, Miran Kojian, Sara Parkins, Pam Gates, Carolyn Osborne, Anna Kostyuchek, Becky Bunnell, Eve Butler, Tiffany Yi Hu, Jennifer Munday, Hiam Shtrum

Cello

Armen Ksojikian, Suzie Katayama, David Low, Rudy Stein, Miguel Martinez, Cecilia Tsan, Paula Hochhalter, John Walz, Trevor Handy, Tina Soule, Sebastian Toettcher

Piano

Bryan Pezzone

Horn

Joe Meyer

Recording Engineer

Dan Blessinger

Music Contractor and Copyist

Ross DeRoche

Tuba

Ross DeRoche

Singer on Anthem

Rebecca Sjöwall

Orchestrations

Garry Schyman & Desha Dunnahe

Conductor

Garry Schyman

Assistant to

Garry Schyman

Tim Helisek

VO Production

Telsey and Co.

Carrie Rossan
Tiffany Canfield
David Vaccari

Star-Trax

Vince DePaola
Ali Aron

POP Sound

Producer

Dawn Redmann

Original Dialog Mixer

Michael Miller

Original Dialog Recordist

Courtney Bishop

Original Dialog Mixer

Stephen Dickson

Original Dialog Recordist

Nick Bozzone

Original Dialog Mixer

Zac Fisher

Original Dialog Recordist

Kaynaz Shroff

Original Dialog Mixer

Mitch Dorf

Original Dialog Recordist

Gavin McNiece

Original Dialog Mixer

Tim West

Original Dialog Recordist

Brett Rothfeld

Actors

John Ahlin, Greg Baldwin,
Jane Beller, Susanne Blakeslee,
Anne Bobby, Blesst Bowden,
Tony Chioldes, Shavonne
Conroy, Ritchie Coster,
Betsy Foldes, Joshua Gomez,
Cassandra Grae, Ray Guth,
JG Hertzler, Peter Francis
James, Juliet Landau, Anne
Meisels, Raynor Scheine
Miriam Shor, Adam Sietz,
Armin Shimerman, Peter
Siragusa, T. Ryder Smith,
Stephen Stanton, Fred
Tatasciore, Marcelo Tubert,
Michael Villani, Gordon
Joseph Weiss, James Yaegashi,
Catherine Zambri

Fox Studios

Rick Fox, Michael Weber, Tim
Schmidt, Cal Halter, Keith Fox,
Dustin Smith, Joe Schmidt

Special Thanks

Access Communications,
Bearcage, Marc Berman,
Big Solutions, Bob Blau, Blur,
Alice Chuang, Scott DeFreitas,
dSonic, David Edwards,
Dan Einzig, Demiurge Studios,
Inc., Epic, Eyeball NYC,
EyeCandy Studios, FMOD
EX Sound System, Firelight
Technologies, Julie Fogerson,
Rick Fox, David Gershik, Havok,
KD&E, Jenn Kolbe, Magid,
Microsoft, Adam Meyer, Xenia
Mul, Lamplighter Studios, Lewis
PR, James Pacquing, Plastic
Wax, Rapan, RDA, Red Eye
Studios - Hoffman Estates,
Illinois, Take-Two Sales, Drew
Smith, Natalya Wilson

BIOSHOCK: THE COLLECTION

BLIND SQUIRREL GAMES

Art

Scott N. Army
Yvonne Chung
Galen Davis
Frank Diaz
Craig Drageset
Cordell Felix
Jolene Goya
Alan Lee
Christopher Lloyd
Danny Mak
Tuan Ngo
Shelby Peterson

Mike Popovich
Ichi Isabelle Power
Ana Rodriguez
Adam Schuman
Travis Slagle
d.Koy van Ooteghem
Susan Won
Robb Zindt
Jeff Zugale

Engineering

Christopher Ballinger
Dominic Camargo
Matt Campbell
Nolan Carnahan
Frank "Jia" Chen
Matthew Fawcett
David Forrest
Mark W. Gobby II
Patrick Ghiocel
Justin Hilton
Jeffrey Joyce
Tyler Kirk
Andrew Luby
Katlan Merrill
Jason Neal
Masana Pawlan
John Plou
Jonathan Rebar
Rex Rockwell
Jonathan Rucker
Myles Salholm
Leo Simkin
Sharan Volin
Christopher Wade
Mike Winfield
Robby Wong
Operations
Ron Bitzer
Jacob Hawley
Beth Hendricks

Brad Hendricks
Kitty Lee
Amy Long
Shelley Lovejoy
Frank Occhiato
Alberto Terrones

Outsourcing

GameVision Studios
Zhan Ye
Joey Young
Section Studios
Justin Yun
Irma Ward

Streamline Studios
Xpec Art Center
Zoe Cheng
Wang Guanping
Gordon Lin

Production

David Baker
Drew Bradford
Sean Creveling
Amanda Khoury
Alexis Russell
Max Sena

QA

Mike Burghart
Dimitri Del Castillo
Logan Earnest
Joshara Edwards
Ricky Fong
Carlos Garcia
Nick Long
John Lynch
Derek McInvale
Brett Mitchell
Dibiansi Omerigbo
Pablo Padilla
Michael Prutz

Jeremy Rice
Chris Stanko
Chris Toft
Sound
Alex Hope

Additional Mentions

USTS
Donovan McCartney

Production Babies

Elliot "Bruce" Lee
Eric Sena
Ethan Sena

2K PUBLISHING

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

Producers
Mark Montuya
Tiffany Nagano

Production Assistant
Ross Marabella

Digital Release Manager
Tom Drake

Digital Release Assistant
Myles Murphy

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, Creative Development
Josh Atkins

Design Director
Jonathan Pelling

Art Director
Robert Clarke

Gameplay
Capture Lead
Homer Rabara

Sr. Director, Creative Production
Jack Scalici

Director, Creative Production
Chad Rocco

Sr. Manager,
Creative Production
Josh Orellana

Creative Production Assistants
William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

Director of Research and
Planning
Mike Salmon

Sr. Market Researcher
David Rees

User Testing Manager
Francesca Reyes

User Researcher
Jonathan Bonillas

Motion Capture Supervisor
David Washburn

Motion Capture
Stage Manager
Anthony Tominia

Motion Capture Stage
Technicians
Jen Antonio

Emma Castles
Jeremy Schichtel
Alexandra Grant
Christopher Barton

**Motion Capture Production
Manager**
Charles Ghislandi

Motion Capture Specialists
Jose Gutierrez
Gil Espanto
Ryan Girard
Michelle Hill
Jeremy Wages

**Motion Capture Pipeline
Engineer**
Charles "Auggie" Harris III

**Motion Capture Media
Supervisor**
J. Matzo Baker

Motion Capture Audio Assistant
Andrew Hanson

2K CORE TECH

VP, Technology
Mark James

Director of Engineering
David Sullivan

**Project Manager,
Core Tech**
Peter Driscoll

Lead Technical Artist
Jonathan Tilden

Software Engineers
Jack Liu
Jason Howard

2K MARKETING

SVP, Marketing
Sarah Anderson

VP, Marketing

Matt Gorman
VP, International Marketing
Matthias Wehner

**Director of Marketing, North
America**
Kelly Miller

Associate Product Manager
Cody Neal

**VP of Communications, The
Americas**
Ryan Jones

Sr. Communications Manager
Scott Pytlik

Communications Manager
Jennifer Heinser

Communications Coordinator
Erica Hebert

**Sr. Manager, Community
Content**
Darren Gladstone

Community Manager
Catherine Lukianov

**International
Project Manager**
Ben Kvalo

Creative Director, Marketing
Gabe Abarcar

**Sr. Director,
Marketing Production**
Jackie Truong

Manager, Marketing Production
Ham Nguyen

Marketing Production Assistant
Nelson Chao

Sr. Graphic Designer
Christopher Maas

Project Manager
Heidi Oas

**Director,
Video Production**
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

Sr. Web Developer
Alex Beuscher

Web Developer
Gryphon Myers

Web Producer
Tiffany Nelson

Channel Marketing Managers
Anna Nguyen
Marc McCurdy

Partner Marketing Specialist
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 Lead
Crystal Pittman

Senior Customer Service
Associates
Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa

Director,
Partnerships & Licensing
Jessica Hopp

Partnerships & Licensing
Manager
Ryan Ayalde

Associate Manager, Partnerships
& Licensing
Ashley Landry

Marketing Project Specialist
Kenya Sancristobal

2K OPERATIONS

SVP, Senior Counsel
Peter Welch

Counsels
Justyn Sandorf
Aaron Epstein

VP, Publishing Operations
Steve Lux

Director of Label Operations
Rachel DiPaola

Director of Operations
Dorian Rehfield

Director of Analytics
Mehmet Turan

Sr. Data Analyst
Adam Dobrin

Sr. Analyst
Tuomo Nikulainen

Partner Marketing Manager
Dawn Earp

Licensing & Operations Specialist
Xenia Mul

Operations Coordinator
Aaron Hiscox

2K IT

Sr. Director, 2K IT
Rob Roudebush

Sr. IT Manager
Bob Jones

Sr. Network Manager
Russell Mains

Sr. Systems Engineer
Jon Heysek

Security Systems Engineer
Lee Ryan

Network Engineer
Don Claybrook

Systems Administrators
Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

IT Analyst
Michael Caccia

2K QUALITY ASSURANCE

SVP of Quality Assurance and
Submissions
Alex Plachowski

Test Managers
Eric Zala
Ian Moore

Submission Manager
Scott Sanford

Senior Lead QA Tester
Josh Lagerson

Lead QA Tester (Projects)
Phylicia Fletcher

Lead QA Testers (Support Team)
Chris Adams
Nathan Bell

Associate QA Lead Tester
(Projects)
Jeffrey Schrader
Jorge Corpeño
Steve Yun

Associate QA Lead Testers
(Support Team)
Jordan Wineinger
Joshua Collins
Ruben Gonzalez

Senior QA Testers (Projects)
David Benedict
Jonathan Villarisa
Joshua Brown-Sage

Senior QA Testers (Support Team)
Ana Garza
Andrew Garrett
Ashley Carey
Brian Reiss
David Drake
Michelle Paredes
Nicole Millette
Robert Klempner

Quality
Assurance Team
Adrian Burnham
Bobby Cofield
Brandon Peterson
Bryan Fritz
Chayse June
Corey Bradley
Cory Waterman
Daniel Caperonis
Daniel Eanes
Darwin Layco

David Song Dalie
Devin Daisley
Dolores Reynolds
Douglas Reilly
Eddie Hawk Arguelles
Hugo Dominguez
James Varga
John Simpson
Joshua Hull
Julian Molina
Madison Crockett
Nathan Craig
Ryan Saffell
Sacha Moctezuma
Scott Luedtke
Shaylea Gallagher
Wenceslao Concina
Zachary Little

Special Thanks

Alexandria Belk
Cameron Steed
Candice Javellonar
Chris Jones
David Barksdale
Jeremy Richards
Joe Bettis
Juan Corral
Kris Jolly
Leslie Cullum
Louis Napolitano
Rachel Hojewski
Travis Allen
Todd Ingram

2K INTERNATIONAL

VP, Publishing, Operations
Murray Pannell

Head of International Product
Marketing
David Halse

International PR Manager
Wouter van Vugt

Junior International PR & Events
Manager
Chris White

Junior International Product
Manager
Pia Raggio

International Community &
Social Manager
Melaine Brou

International Territory Manager
Warner Guinee

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer
Sajjad Majid

Localization & Creative Services
Manager
Nathalie Mathews

Localization Project Manager
Emma Lepeut

Design Team
Tom Baker
James Quinlan
Localization tools and support
provided by XLOC Inc.

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
Project Lead
Florian Genthon

Localisation QA Leads
Alba Loureiro
Elmar Schubert
Jose Olivares

Associate Localisation QA Lead
Cristina La Mura

Senior Localisation QA
Technicians

Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Johanna Cohen
Sergio Accettura

Localisation QA Technicians

Carlos Muñoz Díaz
Clement Mosca
David Sung
Dimitri Gerard
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Gulnara Bixby
Iris Loison
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Matteo Lanteri
Martin Schücker
Namer Merli
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Pablo Menéndez
Roland Habersack
Samuel França
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger

Timothy Cooper
Yury Fesechka

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

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

2K INTERNATIONAL MARKETING AND COMMUNICATIONS TEAM

Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Carlo Volz
Carlos Villasante
Caroline Rajcom
Charley Grafton-Chuck
Dan Cooke
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
François Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean Paul Hardy
John Ballantyne
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Zaida Gómez

2K ASIA TEAM

General
Manager, Asia
Jason Wong
Asia Marketing Director
Diana Tan
Asia Marketing Manager
Daniel Tan
Japan Marketing Manager
Maho Sawashima
Sr. Product Executive
Rohan Ishwarlal
Product Executive
Sharon Lim
Sr. Localization Manager
Yosuke Yano
Localization Coordinator
Pierre Gujjarro
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

2K CHINA LOCALIZATION QUALITY ASSURANCE

QA Director
Zhang Xi Kun
Localization QA Manager
Du Jing
Lead QA Testers
Chu Jin Dan
Zhu Jian
Shigekazu Tsuuchi
Senior QA Testers
Qin Qi
Kan Liang
Cho Hyunmin
QA Testers
Yan Yan
Zhou Qian Yu
Song Shi Xue
Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Zou Zhuo Ke
Junior QA Testers
Mao Ling Jie
Li Ling Li
Liu Kun Peng
Tang Dan Ru
Cheng Xue Mei
Xiao Yi
IT Engineers
Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Li Ting Zhu
SPECIAL THANKS
Strauss Zelnick
Karl Slatoff

する可能性がある。特別重要なのはアクセスは、各システムユーザにつき、シングルユーザーアカウント（以下に述べる）に限定されておらず、特定の定めのない限り、特別重要なものは複製、販売、リース、ライセンス、賃貸、貸与、貸付（チャール達への借金あるいは他のユーザによって再度譲渡されることとさせません）。本規定は、本契約発効のすべての期日に優先します。

● **あらかじめ記録されたコピー・ライセンシの譲渡**：ソフトウェアおよび付属するドキュメンテーションは、ソフトウェア製品またはハードウェア製品の一部分として、およびソフトウェア製品および付属するドキュメンテーションのいかなる部分も、複製を一切禁止しない場合、かつ変更が無く本体内容と同じ形式と場所に限り、あらかじめ記録されたソフトウェアカスタムの物理的コピー一式および付随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・ライセンシの譲渡には、本ソフトウェア製品のドキュメンテーション記載されている具体的な手順の順守が必要です。この記載に明示されている条件を満たしているか、ライセンスキーによる事前の書面の同意があるかを査察し、本ソフトウェアは複製、販売、リース、ライセンス、賃貸、チャール達へ譲渡され、ソフトウェア製品の一部として行使されます。使用するソフトウェア製品のコピーはすべて、ソフトウェア製品を含む特別重要な、いかなる場合においても譲渡することできません。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いような場合、動作を停止することあります。また、本ソフトウェアは個人での使用のみを目的としています。上記にかかわらず、本ソフトウェアのフリーリリース版こそすべて譲渡することできます。技術的な保護措置：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、無許可でのコピー作成の防止、その他の方法によりすべての契約が所定の決定に基づいてライセンスされたソフトウェア製品に有効であることが保証される可能性があります。この機能にはライセンス管理、集約のアプリケーション、その他のソフトウェアセキュリティ機能、および契約の使用を完全な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ントへの無許可的使用、使用、コピーの防止をするための日時、時間、アクセスもしくはその他の動作、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ィバイスによるモニタリングを含むが、これらに限定されることはありません。ライセンスは、お客様のソフトウェアの使用を監督する権利を有する機会にもよって提供されます。アセス管理方法を妨害しようとする、セキュリティ機能の妨害を試みたり、回避したり試みたりする万が一行為は、本ソフトウェア製品の使用に不可容視であり、お客様は、本ソフトウェア製品が特別重要なアクセスを可能にするよう仕様される場合、それらの特別重要な同時にアクセスできる本ソフトウェア製品一式ごとく没収

バーチャル通貨とバーチャル製品の使用: ゲーム内で購入したすべてのバーチャル通貨は、バーチャル製品は、関連するソフトウェアにアクセスする必要がある。通貨および製品ソフトウェアは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損失される場合がある。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る。ライセンスは独自の載せしめにより、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る。バーチャル通貨とバーチャル製品の使用許可目的はいつでも変更される可能性がある。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すると減少する。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を支払うことを意味する。ソフトウェア内で取引を完了するためには、お客様のユーザーアカウントに十分なバーチャル通貨および/またはバーチャル製品が存在し、バーチャル通貨および/またはバーチャル製品は、事前の通知なくソフトウェアの使用中に発生し、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、ゲームでキャラクターが死亡した場合に、バーチャル通貨もしくはバーチャル製品が失われることがあります。お客様の許可があったかどうかに関わらず、お客様はユーザーアカウントによるバーチャル通貨および/またはバーチャル製品の使用に対する責任を負います。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見られた場合は、www.2k.com/games/supportからカスタマーサポートの要請を

し、ライセンス中に通知してください。

引き換え不可: パーチアル通貨とパーシャル製品はゲーム内の製品やサービスのみに引き換えられます。パーシャル通貨またはパーシャル製品の売却、リース、ライセンス、賃貸、売却可能なパーシャル通貨への変換を行うことはできません。パーシャル通貨とパーシャル製品は、本契約で明示されているが、適用される法規で要求されている場合を除き、金銭やその他の価値な物品と等しくない、もしくはライセンスやその他の個人もしくは事業体の製品と引き換えることはできません。パーシャル通貨とパーシャル製品は一切の金銭的価値がなく、ライセンスやその他の個人もしくは事業体はパーシャル通貨やパーシャル製品を、換取の通貨を換付（含む）に必ずしもこれに限定されず、他の価値のあるものと交換する義務を一切負いません。

払い戻し不可: パーシャル通貨とパーシャル製品の購入は必ず最終的かつ永続的なものであり、どのような状況であっても払い戻し、譲渡もしくは交換はできません。適用される法規で禁止されている限り、ライセンスは独自の数量でパーシャル通貨やパーシャル製品を管理、規制、制約、変更、一時停止、削除する権限を有し、こうした権限の実行に適用される一切の補償義務を負いません。

譲渡不可: ライセンサーが明示的に許可している、本ソフトウェアを用いたゲームプレイの場を除き、本ソフトウェアの他のユーザーを含む（ただし必ずしもこれに限定されない）ライセンスが許可していない場合に譲渡されません。パーシャル通貨とパーシャル製品の譲渡、取引、販売、交換（無許可取引）を固く禁じます。ライセンサーは独自の数量により、無許可取引を実施、補助もしくは要求したお客様に対して、ユーザーアカウント、パーシャル通貨およびパーシャル製品を解除、一時停止もしくは改変し、本契約を解除する権利を有しています。このような行動を行うお客様は自ら責任で行うものとし、こうした行動による直接的もしくは間接的な損失、損害または経費（対し、ライセンサーおよびその取引先、ライセンサー、提携会社、請負業者、役員、取締役、社員および代理人を保護し、かつ損害を彼らとともに負担したい）のみをみなめます。お客様は時間に関わらず、本契約に対する不当な違反、適用される法規で規制される行為、本ソフトウェアの権利を侵害し、妨害する行動、もしくは妨害する可能性がある行為は、本契約に違反する行為である可能性がある行為と見なされるか疑念が存在する場合、ライセンスにより、該当するアプリケーションストアが無許可取引を停止、一時停止、解除、中断もしくは無効化するよう要求できることを認識したいものとみなされます。お客様が無許可取引に関与したと認められ、かつ理由があった場合、お客様はライセンサーが独自の数量により、ユーザーアカウントに保有されているパーシャル通貨およびパーシャル製品へのアクセスを制限、もしくはユーザーアカウントおよびユーザーアカウントに関連したパーシャル通貨、パーシャル製品およびその他のアイテムの使用権利を解除もしくは一時停止できることに同意したものとみなされます。

所在地: パーシャル通貨は特定の所在地に居住されているお客様のみで有効です。該当する所在地に居住されている場合、パーシャル通貨の購入や使用は可能となります。

本ソフトウェアの利用規約

ソフトウェアと本ソフトウェアのソフトウェアストアに関する条項（パーシャル通貨もしくはパーシャル製品の購入を含む）は、対象となるソフトウェアストアが設定、もしくは規定している追加条項に従い、また、

適用されるすべての諸条件はここで参照することにより本契約に含まれます。ライセンサーはソフトウェア内の購入入引ソフトウェアストアを介した購入に際して、クレジットカードや銀行振込の料金、その他資金や手数料について、義務と責任を負いません。こうした取引はすべてライセンサーではなく、ソフトウェアストアが管理します。ライセンサーはこうした取引に関して、明示的な責任を否認し、お客様は、一切の補償がソフトウェアストアによってのみ行われ、これらに同意したものとみなされます。本契約はお客様とライセンサーとの間で締結されているものであり、ソフトウェアストアと契約ではありません。お客様は、ソフトウェアストアがソフトウェアのコンテンツ、またはサポートサービスを提供する義務がないことに同意したものとします。前述を除き、準拠法の許す最悪の範囲において、ソフトウェアは、本ソフトウェアに関するその他の保証義務を一切負いません。ソフトウェアの製造物責任に関するクレーム、準拠法、または規制上の要件の遵守の不履行、消費者保護法、または類似の法下でのクレーム、または知的財産の侵害は本契約に準拠し、ソフトウェアストアはこれらに本契約に対する責任を一切負いません。お客様は、ソフトウェアストアのサービスを利用規約、およびその他のソフトウェアストアの使用規約、またはポリシーに従うものとします。本ソフトウェアのライセンスは譲渡不可のライセンスであり、お客様が所有、または使用する限り、適用可能な限りソフトウェアを複製して使用できるものとします。お客様は、本お客様のすべての複製に輸入禁止を加え、またはその他の物理的距離に居住していること、または米財務省の特定期間難民者リスト、または米商務省の取引禁止顧客、または団体リストに公表されていないことを表明します。ソフトウェアストアは、本契約のカ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場合があります。

情報の収集および使用

本ソフトウェア製品をインストールし、使用することで、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（必らずしも）同意したものとみなされます。米州および/または 採録水準が低い国家を包含（欧州以外の国）もしくは他国に自国に個人情報をその他の国に送信する行為、および/または本ソフトウェアおよび取引先、および/または当局とその他の顧客のカードパーティの転送（ユーザー作成のコンテンツ）との識別を含むデータの一部一般論、もしくはゲームのストア、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やウェブサイトおよびその他のプラットフォームで提供（両パーティ製造会社、プラットフォームホストおよびライセンサーのマーケティングパートナー）のゲームプレイデータで特定の時点で決定する先達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、お客様の情報がどのように使用または共有されることを許諾されない場合、本ソフトウェアを使用しないでください。個人情報およびその他の情報の収集、使用、開示および転送を含むすべてのプライバシー問題につきましては、www.takel2games.com/privacyの明記された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初回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ービスの範囲内において、購入日から90日間、本ソフトウェア製品が記録されている元の記録媒体（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中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シャル通貨の製造会社と互換性があること、もしくはゲーム機本体の製造会社から、対応しているゲーム機本体と互換性があることを保証していることを、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種々の使用状況の異なる質問のために、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のすべての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けたりしないこと、本ソフトウェア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際の交付が中断されず、エラーを伴わないこと、本ソフトウェア製品とカ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によって口頭・書面にて提供されたいかなる断言的保証も、保証として書面するものではありません。断言的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上の権利については各限事項の適用法廷の法廷管轄については明記されていないため、上記の保証事項、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があります。

本ソフトウェア製品は、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録媒体にお客様が欠陥を発見した場合、ライセンサーより本ソフトウェア製品の生産が継続されている場合に限り、ライセンサーは保証期間中に欠陥があることが判明したソフトウェアを無料でお交換することに同意します。本ソフトウェア製品の供給がその時点で停止している場合、ライセンサーは、ライセンサーの一律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録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。法廷によって定められた場合、本保証は、本ソフトウェア製品の製造期間に延長されます。上記で明示されている場合を除き、本保証は、あらゆる商品品質の保証、特定の目的への適切な、非排他性、あるいは他の、書面の目的のものに限ります。明示的なもの、黙示的なものを問わず、他のあらゆる保証の代わりとなるものとします。他のいかなる提示および保証も、ライセンサーに対し拘束力をもたないものとします。上記の限定保証が適用された本ソフトウェア製品を返送する場合、お客様の名称と返送先住所、日付の入った購入時のレシート、および欠陥の内容を明記し、お客様が本ソフトウェア製品を欠陥しているシステムについて簡潔なものとされた文書添えて、元のソフトウェアのみを下記に指定されているアドレスに送付してください。

補償

本保証は、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もしくは間接的に発生する、いかなる損害も、損失および費用に代わって、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保護し、かつ損害を彼らとともに負担したいものとみなされます。本ソフトウェア製品の所有、使用もしくは記録物の結果として発生した特別な、事後的な、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

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の可能な限り、不法行為（過失を含む）によるものであり、契約上のものであれ、厳格責任でなければならず、ライセンサーがどのような損害が発生する可能性があるに助言を受けたにもかかわらずに、かかる本契約もしくは本ソフトウェア製品に同意した人から、もしくはそれらから生じた訴訟原因による人身傷害に対する、精神的、物的損害、利益損失、懲罰的損害賠償を含む、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する。（適用法令により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の責任は、お客様が本ソフトウェア製品を使用するに当たって実費の範囲を超えないものとする。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12ヶ月間においてお客様がライセンサーに支払ったソフトウェアの金額を超過しないものとする。一部の州・国で規定の訴訟の有効期間に対する期限の定め、および/または法的な有効期間に対する期限の定めもしくは制限、死亡または過失、故意もしくは意図的な不法行為による人身傷害を免れたいものとする。上記の権利による制限事項、および/または除かれた事項もしくはそれ以外の制限事項もしくは除外事項は適用されない場合がある。本契約は、本契約の特定の規定がいつか他の連邦法、州法もしくは地方自治体法と抵触しない限り、適用されることがない限り、適用されないものとする。本契約は本契約に特定の法的権利を付与するものとする。法的権利によれば、お客様はこれ以外にもそれ以外の法的権利が認められている場合がある。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、ワイヤレスネットワーク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、制御することもあり得る。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とワイヤレスサービスのパフォーマンスに影響を及ぼす。このようなサードパーティの行動、もしくはは行動の欠如により、接続の阻害、ワイヤレスサービスやその一部の接続の阻害を受ける場合がある。ライセンサーは、このような接続の発生しないよう、お客様をことができない。従いまして、サードパーティの行動や行動の欠如により、インターネット、ワイヤレスサービスやその一部の接続と、本ソフトウェアや関連サービスおよび製品の使用が阻害された場合、ライセンサーでは一切のあらゆる補償義務を負いません。

本契約の解除

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ソフトウェアの使用が許容またはモデリング、その他非合法な活動へ、もしくは上記の条件を含む（仮に必ずしもこれに限定されない）本契約の諸条件の遵守の不履行を決定、もしくはは実行したと信じる理由がある場合、本契約は解除されます。お客様は本契約を解除されたソフトウェア製品、および/または、ライセンサーへ本契約の解除を通知する。ソフトウェアのアクセサや使用に必要なユーザーアカウントを削除する際、管理もしくは制御するソフトウェアのコピーをすべて破壊および/または削除することによっていつでも解除できます。ゲームの本体が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へ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じられている場合は除き、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る懲罰的な場合、ライセンサーは本ソフトウェアの再インストールやアクセスを禁止する場合があります。本契約の解除にあたっては、本ソフトウェアの物理的コピーを破壊するかライセンサーへ返納するとともに、所有あるいは管理しているクライアントソフトウェア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、ゲーム機または本体もしくはモバイル機器から本ソフトウェア製品をすべて削除し、付随する文書関連資料および/または構成要素を、修復不可能な状態まで破壊していただく必要があります。本契約の解除により、ユーザーアカウントに関連付けられた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、本契約および/またはライセンサーの権利やお客様の義務が影響を受け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ソフトウェア」もしくは「限定コンピュータソフトウェア」として提供されています。米国政府もしくは米国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 252.227-7013.3の技術的データおよびコンピュータソフトウェアの権利の項目の(b)(7)(F)項、もしくははFAR 52.227-18の商業的コンピュータソフトウェアの権利制限の項目の(d)(1)および/または(e)に規定されている制限が適用される。買受者/製造者には、ライセンサーの下記の通知が適用されます。

衡平法上の救済

お客様は、本契約の規定に侵害を受ける可能性があり、ライセンサーが不可逆的な損害を受ける可能性がある、従ってライセンサーが保証、他の保証、損害の賠償または本契約のいすれかの規定を含む、一時的および/または永久的な差し止めを含む救済を含む適用される他の救済措置に加え、適切な衡平法上の救済を得る権利を有することと同量したものとみなされます。

税金と費用

本契約によって発生した取引に対する、政府事業体による何らかの課税、関税および課税金のすべての支払いおよび補償の義務を負い、ライセンサーおよびその取引先、役員、取締役、従業員に何ら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、課税金は反戻金の利子（ライセンサーの収益に対する課税限定）が含まれ、ライセンサーによって請求されたかどうかは関わりがありません。控除対象にならない場合、非課税証明書のコピーをすべてライセンサーに提出しなければなりません。本契約に基づく行動に関連したすべての費用とコストはお客様が責任を負います。お客様はすべての費用に関し、ライセンサーから払い戻しを受ける権利はなく、ライセンサーを無害に保つことに同意したものとみなされます。

サービス利用規約

本ソフトウェアのアクセサや使用は、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、フラバライゼーションの対象であり、サービス利用規約の条件は、すべてここに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本契約は、お客様とライセンサーの間で完全に同意したものとみなし、書面、口頭を問わず、お客様とライセンサーの間でそ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は、本契約が優先されます。

その他 本契約の規定がいずれかいかなる理由でも施行不可能であると判断された場合、該当する規定は施行可能となる期間でのみ修正されるものとします。本契約のそれ以外の規定は影響を受けたいものとします。

準拠法 本契約は（抵牾や矛盾の選択にかかわらず）ニューヨーク州の法のもとで締結され、連邦法によって規定される同法がニューヨークの住民の間で、ニューヨーク州内において締結され、施行されるものと適用されるものとします。ライセンサーによる本契約の明示によりその上に限って放棄された場合、もしくは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）に所在するお客様および連邦の裁判所のみで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院の法的管轄を準拠し、ここで規定された手続に従う、あるいはニューヨーク州法もしくはは連邦法で許可されている方法で、通知の他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サーは国際物品売買契約に関する国連条約（1980年、ウィーン）に基づき本契約から生じるあらゆる法的争いの解決には取引に適用されないことに同意するものとします。

本ソフトウェアの使用には、エンドユーザー使用諸契約の条件が適用されます。

本契約に関するご質問は、以下の住所に書面でお問い合わせください。
TAKETWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

製品サポート

『バイオショック コレクション』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。



テイクツー・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)

©2002–2016 Take–Two Interactive Software and its subsidiaries. BioShock is developed by 2K Boston, 2K Australia, 2K Marin and Digital Extremes. BioShock, 2K, 2K Games, Take–Two Interactive Software and their respective logos are all trademarks and/or registered trademarks of Take–Two Interactive Software, Inc. Digital Extremes and its logo are trademarks of Digital Extremes. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998–2013, Epic Games, Inc. All rights reserved. BioShock uses Havok®. Copyright 1999–2010 Havok.com, Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. Copyright ©1997–2013 by RAD Game Tools, Inc. All rights reserved. ©2013 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, the AMD Arrow logo, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Portions hereof ©2002–2013 by NVIDIA® Corporation. All rights reserved. NVIDIA® and PhysX™ are trademarks of NVIDIA Corporation and are used under license. Uses FMOD Ex Sound System and Firelight Technologies. Facial animations generated with FaceFX. ©2002–2010, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity, and any such similarities are purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone, or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.