



Blind Squirrel
GAMES





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

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	5
スカイフック	6
エリザベス	7
武器	10
ビガー	12
敵キャラクター	15
ギア	19
自動販売機	19
ボックスフォン	20
キネトスコープ	21
クレジット	22
限定的ソフトウェア保証	39
製品サポート	42

DEWITT—
BRING US THE
GIRL AND WIPE
AWAY THE DEBT
THIS IS YOUR
LAST CHANCE!

コロンビアへようこそ!

“コロンビアこそが現代の箱舟”

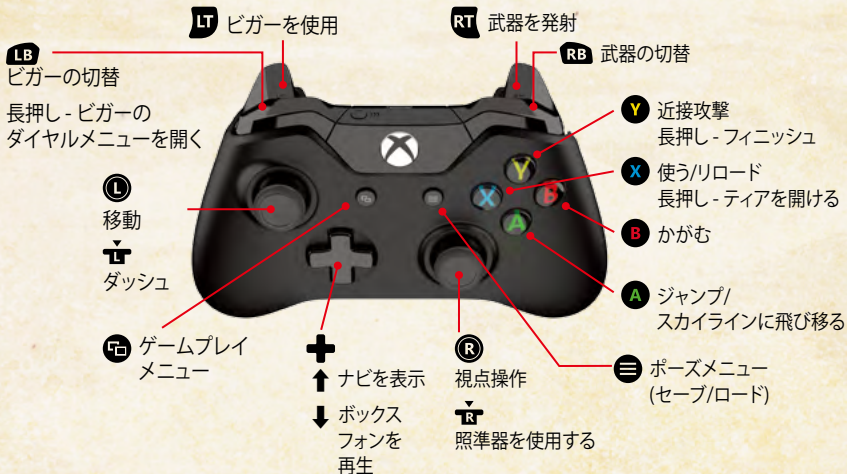
—偉大なる預言者 Z.H. カムストック

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

ヒント: 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。



スカイライン使用時の基本操作

- ① - アクセル
- 🔒 - ロックオン
- 🔴 - 反転
- 🟡 - 攻撃
- 🟢 - 降りる

*ビガーのダイヤルメニュー画面は、右スティック、左スティックのどちらでも操作することができます。

ヒント：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。

はじめに

MAIN 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。

PLAY GAME ADD-ONS – プレイ可能な追加コンテンツを表示します。

CREDITS – 『バイオショック インフィニット』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、オプションメニュー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、を使用する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¹⁸を使って敵を狙う際の能力が大きく向上します。

スカイブック



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^(A)のアイコンが表示されたら、^(A)を押します。

アクセル – ^(L)で加速と減速を行います。

反転 – ^(R)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^(A)のアイコンが表示されたら、^(A)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^(A)のアイコンが表示されたら、^(A)を押します。

スカيف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。

スペシャルアタック

近接攻撃 – 地面にいる際に●を押します。

スカيف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●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▲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▲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、●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、**X**のアイコンが表示されたら**X**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、様々な使用方法が存在します。

攻撃系 – あなたの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、のアイコンが表示されたらを長押しします。

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、**RT**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**RB**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。



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。

パディワッカー(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イング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。

ペッパーミル(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、照準器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!”
- 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。
- **B**を軽く押すと、通常の攻撃を行います。
- **B**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「ピッグ・ピッグ・ビガー!」で購入することができます。
- ・**L8**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、**L8**を長押ししてビガーのダイヤルメニューを開き、**⑨**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。

ボゼッション

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: 近接感应型のトラップを設置します。



注意

- ・ボゼッションの効果が切れると、人間のキャラクターは自滅します。機械はプレイヤーに敵対する状態に戻ります。
- ・自動販売機にボ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: 近接感应型のトラップを設置します。

マダー・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: 近接感应型のトラップを設置します。





バックিং・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: 近接感応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: 近接感応型の電撃トラップを設置します



アーンダートウ

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つたり、逆に特定の攻撃に対して弱かつ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あります。たとえば、モーターパトリオットであれば背中の中の歯車が、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・ボピュライ – 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・ポピュライ側のビーストは外見が異なり、ヴォックス・ビッグ(ヘイルファイア)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、肉体を癌に冒されたため、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、その違いは外見だけです。



モーターパトリオット – 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、その違いは外見だけです。

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。マードー・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・レディが存在
しますが、その違いは外見だけです。

ファイアマン – 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す。
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・ボピュライ側の
ファイアマンが存在しますが、その違いは外見だ
けです。

ボーイ・オブ・サイレンス – 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・オートマトン



セキュリティ・オートマトン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—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・オートマトン—バーンストーマー(RPG)を搭載した固定型のタレットです。

モスキート—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、**G**を使用してギア・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**X**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、↓を押すか、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 Chatrivala 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 Syrnysk 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 Culpon 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 Scripter
Chris Duffey VO Scripter
Jonathan Grover Associate Technical Sound Designer
Dan Johnson VO Scripter
Katie Lafaw VO Scripter

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 Skokol
Alex Teebagy

Jason Tocci
Nicholas Troy
Greg Vargas
Matt Wetzel
Husam Al-Ziab

MARKETING

Eric Barker Interactive Marketing Manager
Zoë Brookes 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 Szarabajka Cornelius Slate

VOICE ACTING ENSEMBLE

Steve Blum
Anthony Bonfigli
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 Kimmet
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 Philippon
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
Evynt 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 Kneuppel
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 Redtzke
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 Richarson
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 Berla-Shulock
Michael Carter
Nick Vecellio
Khai Meng Au Yeong

ADDITIONAL UI

Mary Yovina
Ben Driehus

ADDITIONAL WRITING

Kristina Drzaic
Rhianna Pratchett

2K GAMES

Christoph Hartmann President
David Ismaier C.O.O.
Greg Gobbi SVP, Product Development
John Chowanec 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 Viloria 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 Hendersson
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 Seccombe
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 Polcerova

2K ASIA

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

TAKE-TWO ASIA OPERATIONS

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Fumiko Okura

TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT

Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

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

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 vanOteghem
Susan Won
Robb Zindt
Jeff Zugale
Engineering
Christopher Ballinger
Dominic Camargo
Matt Campbell
Nolan Carnahan
Frank "Jia" Chen
Matthew Fawcett
David Forrest
Mark W. Gabby 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

HARDSUIT LABS
Jason Adcock
Adam Alexander
Brian Anderle
Michael Athey
Alisa Bishop
Bryan Brooks
Arturo Caballero
Ka'ai Cluney
Chris Cooper
Luke Dodge
Nate Green
Kevin Hamilton
Kael Hammond
Emily Harrenstein
Troy Johnsen
Brandon Johnson
Andy Kipling
Dee Kong
William Lafleur
Jake Leonard
Chance Lyon
Noah Maas
Alex Miller

Russell Nelson
John Opila
Kayla Oswald
Colin Pyle
Hardik Shah
Brian Sprague
Liz Starr
Craig Sutton
Vika Tiapkova
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

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

2K PUBLISHING

Christoph Hartmann President
David Ismailer C.O.O.

2K PRODUCT DEVELOPMENT

John Chwanec VP, Product Development
Melissa Miller Director of Product Development
Producers

Mark Montuya
Tiffany Nagano

Ross Marabella Production Assistant
Tom Drake Digital Release Manager
Myles Murphy Digital Release Assistant

2K CREATIVE DEVELOPMENT

Josh Atkins VP, Creative Development
Jonathan Pelling Design Director
Robert Clarke Art Director
Homer Rabara Gameplay Capture Lead
Jack Scalici Sr. Director, Creative Production
Chad Rocco Director, Creative Production
Josh Orellana Sr. Manager, Creative Production

Creative Production Assistants

William Gale

Cathy Neeley

Megan Rohr

Mike Salmon Director of Research and Planning

David Rees Sr. Market Researcher

Francesca Reyes User Testing Manager

Jonathan Bonillas User Researcher

David Washburn Motion Capture Supervisor

Anthony Tominia Motion Capture Stage Manager

Motion Capture Stage Technicians

Jen Antonio

Emma Castles

Jeremy Schichtel

Alexandra Grant

Christopher Barton

Charles Ghislandi Motion Capture Production Manager

Motion Capture Specialists

Jose Gutierrez

Gil Espanto

Ryan Girard

Michelle Hill

Jeremy Wages

Charles "Auggie" Harris III Motion Capture

Pipeline Engineer

J. Mateo Baker Motion Capture Media Supervisor

Andrew Hanson Motion Capture Audio Assistant

2K CORE TECH

Mark James VP, Technology

David Sullivan Director of Engineering

Peter Driscoll Project Manager, Core Tech

Jonathan Tilden Lead Technical Artist

Software Engineers

Jack Liu

Jason Howard

2K MARKETING

Sarah Anderson SVP, Marketing

Matt Gorman VP, Marketing

Matthias Wehner VP, International Marketing

Kelly Miller Director of Marketing, North America

Cody Neal Associate Product Manager

Ryan Jones VP of Communications, The Americas

Scott Pytlik Sr. Communications Manager

Jennifer Heinser Communications Manager

Erica Hebert Communications Coordinator

Darren Gladstone Sr. Manager, Community Content

Catherine Lukianov Community Manager

Ben Kvalo International Project Manager

Gabe Abarcar Creative Director, Marketing

Jackie Truong Sr. Director, Marketing Production

Ham Nguyen Manager, Marketing Production

Nelson Chao Marketing Production Assistant

Christopher Maas Sr. Graphic Designer

Heidi Oas Project Manager

Kenny Crosbie Director, Video Production

Video Editor & Motion Graphics Designers

Michael Regelean

Eric Neff

Peter Koeppen Video Editor

Associate Video Editors

Doug Tyler

Nick Pylvanainen

Nate Schaumberg Web Director

Keith Echevarria Sr. Web Designer

Alex Beuscher Sr. Web Developer

Gryphon Myers Web Developer

Tiffany Nelson Web Producer

Channel Marketing Managers

Anna Nguyen

Marc McCurdy

Kelsie Lahti Partner Marketing Specialist

Lesley Zinn Abarcar Sr. Director of Events

David Iskra Events Manager

Ima Somers Director, Customer Service

David Eggers Customer Service Manager

Mike Thompson Knowledge Base Coordinator

Jamie Neves Customer Service Coordinator

Crystal Pittman Customer Service Lead
Senior Customer Service Associates

Alicia Nielsen

Ryosuke Kurosawa

Jessica Hopp Director, Partnerships & Licensing

Ryan Ayalde Partnerships & Licensing Manager

Ashley Landry Associate Manager, Partnerships & Licensing

Kenya Sancristobal Marketing Project Specialist

2K OPERATIONS

Peter Welch SVP, Senior Counsel

Counsels

Justyn Sanderford

Aaron Epstein

Steve Lux VP, Publishing Operations

Rachel DiPaola Director of Label Operations

Dorian Rehfield Director of Operations

Mehmet Turan Director of Analytics

Adam Dobrin Sr. Data Analyst

Tuomo Nikulainen Sr. Analyst

Dawn Earp Partner Marketing Manager

Xenia Mul Licensing & Operations Specialist

Aaron Hiscox Operations Coordinator

2K IT

Rob Roudebush Sr. Director, 2K IT

Bob Jones Sr. IT Manager

Russell Mains Sr. Network Manager

Jon Heysek Sr. Systems Engineer

Lee Ryan Security Systems Engineer

Don Claybrook Network Engineer

Systems Administrators

Fernando Ramirez

Tareq Abbassi

Scott Alexander

Davis Krieghoff

Michael Caccia IT Analyst

2K QUALITY ASSURANCE

Alex Plachowski SVP of Quality Assurance and Submissions

Test Managers

Eric Zala

Ian Moore

Scott Sanford Submission Manager

Josh Lagerson Senior Lead QA Tester

Phylidia Fletcher Lead QA Tester (Projects)

Lead QA Testers(Support Team)

Chris Adams

Nathan Bell

Associate QA Lead Testers (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 Villariasa

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 Hajewski
Travis Allen
Todd Ingram

2K INTERNATIONAL

Murray Pannell VP, Publishing, Operations
David Halse Head of International Product Marketing

Wouter van Vugt International PR Manager
Chris White Junior International PR & Events Manager
Pia Raggio Junior International Product Manager
Melaine Brou International Community & Social Manager
Warner Guinee International Territory Manager

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

Sajjad Majid International Producer
Nathalie Mathews Localization &
Creative Services Manager
Emma Lepeut Localization Project Manager
Design Team

Tom Baker

James Quinlan

Localization tools and support provided by XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

José Miñana Localisation QA Manager
Wayne Boyce Mastering Engineer
Alan Vincent Mastering Technician
Oscar Pereira Localisation QA Senior Lead
Florian Genthon Localisation QA Project Lead
Localisation QA Leads
Alba Loureiro
Elmar Schubert
Jose Olivares
Cristina La Mura Associate Localisation QA Lead
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

Jason Wong General Manager, Asia
Diana Tan Asia Marketing Director
Daniel Tan Asia Marketing Manager
Rohan Ishwarlal Sr. Product Executive
Sharon Lim Product Executive
Jason Dou Senior Brand Manager
Maho Sawashima Japan Marketing Manager
Dina Chung Korea Marketing Manager
Yosuke Yano Senior Localization Manager
Pierre Guijarro Localization Coordinator
Yusaku Minamisawa Localization Assistant
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

Aiki Kihara

Fred Johnson

Ken Tilakaratna

Anna Choi

Jookyung Hyun

Cynthia Lee

Zachary Zainuddin

2K CHINA LOCALIZATION QUALITY ASSURANCE

Zhang Xi Kun QA Director

Du Jing Localization QA Manager

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

Lainie Goldstein

Dan Emerson

Jordan Katz

David Cox

Steve Glickstein

Ken Levine

Shawn Robertson

Don Roy

Jesse Kearns

Geoff Keighley

Wallace Eltus

Elizabeth Satterwhite

Yassie Ramos Vazquez

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
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Raney
Barry Charleton
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
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Hayley Geftman-Gold
Access Communications
PETROL Advertising
Layer Media

For full music credits, please visit: <http://www.bioshockinfinite.com/music>

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/eulal（「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場合、本ソフトウェア製品の使用を続ける場合、更新版の規定事項に同意されたとみなされます。「本ソフトウェア製品」とは、本契約に同意した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、フィルム、電子データもしくはオンラインのコンテンツもしくはダウンロード、およびこれらのソフトウェアおよび関連素材のコピーを含むことを意味します。本ソフトウェアはライセンス提供されたものであり、販売されたものではありません。本ソフトウェア製品を開封、ダウンロード、インストール、コピー、または本ソフトウェア製品に同意したすべてのソフトウェアおよびその他の素材を使用した場合、TAKE-2 INTERACTIVE SOFTWARE社（「ライセンサー」）に対する本契約の同意、www.take2games.com/privacyのプライバシーポリシーおよびwww.take2games.com/legalの利用規約に同意したものとみなされます。本契約の内容に同意しない場合は、本ソフトウェアの開封、ダウンロード、インストール、コピー、使用を禁じます。

ライセンス契約

本契約の規定事項および条件下において、ライセンサーはお客様に、本ソフトウェア製品のドキュメンテーションにおいて特に規定がない限り、本ソフトウェア製品一式を特定の1台のゲームプラットフォーム（例：コンピュータ、モバイル機器もしくはゲーム機本体）において、ゲームプレイ目的で個人的かつ非商業的に使用する非排他的な、譲渡不可能な、限定的な取扱い可能な権利およびライセンスを許します。お客様に対するライセンス契約の許諾は、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。本契約の下でお客様が許諾するライセンスの有効期限は、お客様の本ソフトウェア製品をインストールされるか、その形式で利用された日時に開始され、お客様による本ソフトウェア製品の破壊、もしくは本契約の解除のため、早い方の日時に終了するものとします。（以下参照）お客様はライセンス契約下で本ソフトウェア製品の使用権を売却したりすることはなく、許諾されるのであり、お客様は本ソフトウェア製品の権利および所有権が移譲もしくは付与されるものではなく、本契約が本ソフトウェア製品の権利の売却にはないことに同意されたものとみなされます。すべての著作権、商標、企業秘密、商号、所有権、特許、商品名、コンシューマーコード、複製権、工芸コード、テーマ、キャラクター、キャラクター名、シナリオ、会話内容、設定、美術、効果音、楽曲および通常の権利、および本ソフトウェア製品に関するその他の知的財産権、所有権あるいは権利は、ライセンサーに帰属します。本ソフトウェア製品は本国の著作権法に準拠法、および世界各地で適用される法および条約に従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その書面の書面にいう言語話には、全部もしくは一部に限り、いかなる方法においても複製したり、コピーしたり、複製したり、再配布することと認められます。全部もしくは一部に限り、いかなる方法においても複製または本ソフトウェア製品をコピー、複製、再配布した者は本ソフトウェア製品を意図的に犯すことになり、米国もしくは在住している国に於いて民衆的、商事的使用の対象となることができます。米国における著作権法違反は法定刑として違反犯罪行為となり最大15万ドルの罰金と科せられます。本ソフトウェア製品には一部、ライセンス下で使用されている内容が含まれており、本契約に対する違反行為の無罪をライセンサーがライセンサー自らに権利を保持する権利を有する可能性があります。本契約に於いてお客様への許諾の明示されないいかなる権利はライセンサーおよび必要に応じてライセンサーに帰属します。

ライセンサーの条件

お客様は以下の事項に同意されたものとみなされます：本ソフトウェア製品を商用目的で利用しないこと。ライセンサーによる事前の書面による許諾なしでは、あるいは本契約に明示されている方法で許諾を得ない限りは、本ソフトウェア製品および本ソフトウェア製品のコピーを配布したり、リースしたり、ライセンスしたり、売却したり、賃貸したり、貸渡権または貸金したりその他の方法で移譲したり配布したりしないこと、ただし、

バーチャル製品もしくはバーチャル通貨（以下に定義）を含むが、これらに限定されるものではありません。（本契約内で明示されている以外の形態で）全部もしくは一部に限らず、本ソフトウェア製品のコピーを作成しないこと。本ソフトウェア製品のコピーを不特定多数のユーザーが使用もしくはダウンロードできる形態でネットワーク上で提供しないこと。本ソフトウェア製品もしくは本契約によって明示されている以外の形態で、オンラインで使用可能として、本ソフトウェア製品を第三者に提供しない（例：ウェブページ、ダウンロード、同時接続に使用可能なウェブページもしくはゲーム修正プログラム）に複数のコンピュータもしくはゲーム修正プログラムをインストールし、本ソフトウェア製品を複数のBlue-rayから実行する必要性を迂回する目的で、本ソフトウェア製品をハードディスクもしくはその他の記憶装置上にコピーしないこと（実行を効率化するためにインストール時に本ソフトウェア製品自体によって作成された全部もしくは一部のコピーは除く）。本ソフトウェア製品をコンピュータゲーム、ゲーム機もしくはその他の機器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使用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リース、エンジニアリング、デバッグ、表示、インストール、逆エンジニアリング、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を本ソフトウェア製品にインストールまたは実行されている所有権に関する表示、ユーザーバベルを削除したり改変したりしないこと。他のユーザーによるソフトウェアのオンライン機能の使用およびプレイを制限もしくは阻止しないこと。チートもしくはボット、スパムダーまたはソフトウェアのオンライン機能に関連したその他のプログラムを無許可で使用しないこと。ソフトウェアのオンライン機能の使用、ポリシー、ライセンス、もしくは規範を遵守すること。米国の輸出法や規制、米国の経済制裁、その他の法律や規制、もしくは本ソフトウェア製品を入手した国の法律により、ソフトウェアの供給が禁止されている国の国内に本ソフトウェア製品を（直接、間接を問わず）移転、輸出、再輸出しないこと、それ以外の方法でそれらの国もしくは規制（改定）される可能性のある国に再輸出しないこと。デジタルコピーを含む特別要素および/またはサービスへのアクセス：ソフトウェアの起動、デジタルコピー、特定のダウンロード要素、ダウンロードもしくはオンラインなどの特別コンテンツ、サービスまたは機能（「特別要素」と総称）を本アクセスするには、ソフトウェアのダウンロード、固有のシリアルコードの償還、ソフトウェアの登録、カードバディまたはライセンサーによるサービスにおけるメンバーシップ（関連利用規約の同意を含む）など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、特定の定めのない限り、特別要素へのアクセスは譲渡、販売、リース、ライセンス、賃

貸、兌換（バーチャル通貨への換金あるいは別のユーザーによって再登録すること）できません。本規定は、本契約書の内容で規定に優先します。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（複製や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、要素も一切手元に残らない場合、かつ譲渡対象が本契約内容に同意した場合に限り、あらかじめ記録された本ソフトウェア製品の物理的コピー（および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明記されている具体的な手順の遵守が必須です。この契約に載っている条件が満たされているが、ライセンサーによる事前の書面の同意が得られなかった場合、本ソフトウェアは譲渡、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せん。単一使用のシリアルコードがなければ利用できないコンテンツを含む特別要素は、いかなる場合においても譲渡することを含む、インストールされたソフトウェアのコピーの削除された、あるいは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る場合、動作を停止することがあります。また、本ソフトウェアは個人での使用のみを目的としてします。上記にかかわらず、本ソフトウェアのレプリカをコピーしてすべて譲渡することできません。技術的な防衛措置：本ソフトウェア製品に本ソフトウェア製品のアクセスマスクの機能、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り本契約が規定す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。この措置には統合アクセス管理、製品のアクティベーション、その他のソフトウェアセキュリティ技術、および本契約の違反を含む本ソフトウェアまたは本ソフトウェアの一部もしくはコピーネットワークへの無許可アクセス、使用、コピーを防止するための日付、時間、アクセスもしくはその他の操作、カウンター、シリアルナンバーおよび/または、その他のセキュリティデバイスによるモニタリングを含むが、これらに限定されることはありません。ライセンサーは、お客様がソフトウェアの使用を監視する権利をいかなる場合においても留保します。アクセスを妨害、もしくは、セキュリティ侵害の解除を試みる、回避したりしてはならず、万が一行った場合、本ソフトウェアは通常に利用可能な可能性があります。本ソフトウェアが通常に利用可能なアクセスを可能にする仕立てである場合、それらの特別要素に同時にアクセスできるのは本ソフトウェア製品一式のみに限られます。オンラインサービスへのアクセス：本ソフトウェア製品用の更新ソフトウェアパッチをダウンロードするには必要な規定の同意や登録が必要な場合があります。有効なライセンスにないもののソフトウェアのものがオンラインのサービスにアクセスしたり、更新ファイルやパッチのダウンロードを認められず、適用される法規で禁じら

れている場合を除き、ライセンスはいかなる場合においてもお客様に通知することなく、いかなる理由においても、ここに許諾されたライセン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無条件、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およびお客様に、ゲームプレイ用のマップデータ、グラフィック、スクリーンショット、オーディオデータ、テキスト、もしくは、お客様によってアップロードされた動画、もしくは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、および本ソフトウェア製品の権利を通知しお客様による供与物に発生する著作権の権利行使に必要範囲において、お客様はライセンスの下に、本ソフトウェア製品および関連する商品やサービスに直接して、お客様の供与物を任意の方法で、かつ任意の形で使用する、独占的な、恒久的な、解除不能な、完全に移譲可能な、サブライセンス可能な、全世界で有効な権利を認めるものとみなされます。これにはお客様の供与物を再現したり、複製したり、転載したり、改変したり上流したり、表示したり、出版したり、放送したり、送信したり、現在知られている方法であって、まだ知られていない方法であって、その他の方法で一般大衆に伝達したり、関連企業間および国際間において知識を伝達し対し認められた後援期間の全期間を通じてお客様に対して一切の権利を保持する権利を認めること、お客様の供与物を配布したりする権利が含まれますが、これらに限定されるものではありません。お客様は適用される法域の管轄において、ライセンスおよび他のプレイヤーによる本ソフトウェア製品および関連商品やサービスに間接した、これらの供与物の利用および享受に関する、一切の法的な、出元の、名声上の、帰属的な法的権利を放棄し、一切行使しないことに同意するものとみなされます。ライセンスに対するこのライセンスの許諾、および上述の適用される一切の法的権利に関する事項は、本契約が解除された場合でも持続するものとします。

インターネット接続：本ソフトウェア製品はインターネットを基盤とするサービスに接続し、本ソフトウェア製品を認識したり、そ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製品の特定の機能の正常な動作するためには、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、本ソフトウェアのドキュメンテーションに記載されているライセンスやライセンスの提供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しない場合は、本ソフトウェア製品が特定の機能の稼働が正常に動作し、全部もしくは一部が、正常に動作しなくなってしまう可能性があります。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のアクセスするために、ライセンスもしくはライセンスの提供会社におけるソフトウェア特有のユーザーアカウント、ユーザーアカウントを作成する必要がある場合があります。ユーザーアカウントのログインは、サードパーティ・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使用す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の使用にライセンスを授け、プレイによる獲得を可能にする場合、下記に記載された追加事項が適用されます。

バーチャル通貨とバーチャル製品：本ソフトウェアには、ユーザーに、①本ソフトウェア内で使用する、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使用する仮想的な製品（「バーチャル製品」）を獲得、もしくは特定の条件付きで取得させることが可能な場合があります。使用される言語が異なる場合でも、バーチャル通貨とバーチャル製品は本契約で規定される仮想的なシステムに属します。本契約の条項およびご通知に従い、ライセンスはお客様がソフトウェア内でゲームプレイの目的で個人的な非商業的な使用で、バーチャル通貨とバーチャル製品を利用して独占的な、譲渡不能な、限定的な取引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止されている場合を除き、お客様が取得したバーチャル通貨とバーチャル製品はお客様にライセンスを許諾されたものであり、権利および所有権が移譲もしくは付与されるのではないことに同意されたものとみなされます。本契約はバーチャル通貨とバーチャル製品の権利を売却したものと解釈されません。バーチャル通貨とバーチャル製品は現実の通貨と同等の価値を有するものではなく、現実の通貨を代替するものではありません。適用される法規で禁止されている場合を除き、お客様はライセンスが常にバーチャル通貨やバーチャル製品の価値や購入額に影響を与える変更が行われる可能性があることに同意し、同意したにもかかわらず、バーチャル通貨とバーチャル製品はユーザーの意図しないことにより費用が発生しません。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が、ライセンスが本ソフトウェアの提供を停止する、本契約が解除された場合に、本契約とソフトウェアのドキュメンテーションの条項に基づいて解除されます。ライセンスは独自の数量により、バーチャル通貨やバーチャル製品へのアクセスや使用における費用を変更する権利を留保し、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、ライセンスが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、ライセンスは、レベルを上げる、任務を完了する、バーチャル通貨やバーチャル製品を他のユーザーに与える権利に対して、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、もしくはライセンスの許諾を受けたアプリケーションストアで購入できる（以下「ソフトウェアストア」）。ソフトウェアストアでのゲーム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則、サービス使用条件および使用許諾契約（ただし必ずしもこれに限定されない）に基づきます。ソフトウェアストアにより、オンラインサービスのプレイがお客様に提供されています。ライセンスはバーチャル通貨の割引プロモーションを行う場合があります。ライセンスは、このような割引およびお客様に通知することなく、そのような割引プロモーションの内容を変更、もしくは打ち切る権利を有しています。アプリケーションストアからバーチャル通貨を正規の手順で購入すると、バーチャル通貨の額は一回の取引、および/または追加される（バーチャル通貨の額に制限を設定することはありません。制限は対象となるソフトウェアによって異なります。ライセンスは独自の数量により、購入もしくは使用できるバーチャル通貨の額や使用方法およびユーザーアカウン

トに追加できる最大額に制限を設定することができます。取引にお客様の許可がなければどこかに開示する。お客様はすべてのユーザーアカウントによるバーチャル通貨の購入にすべての責任を負います。

残高の測定：お客様はユーザーアカウントにログインすると、所有しているバーチャル通貨とバーチャル製品を確認できます。ライセンスは独自の数量により、お客様のユーザーアカウントが所有しているバーチャル通貨とバーチャル製品の数量を算出する算定方法を決定する場合があります。また、ライセンスは、お客様の数量により、バーチャル製品の購入やその他の目的でお客様のユーザーアカウントに追加、もしくは引き落とされたバーチャル通貨の総額を測定する権利を有しています。ライセンスは測定を一貫した合理的な手段で行うよう努力しますが、お客様が測定が恒久的に正確に行われたい旨を主張する。ライセンスの書面による通知がない限り、お客様はユーザーアカウントに対する。ライセンスのバーチャル通貨やバーチャル製品の測定が最終的なものとなることをここに認識し、ご同意いただいたものとみなされます。

バーチャル通貨とバーチャル製品の使用：ゲーム内で購入できるすべてのバーチャル通貨とバーチャル製品は、関連するソフトウェアによって異なることがある。通貨および製品に適用されるゲームのルールに従って使用され、ゲームプレイ中に消費され、または消失する場合があります。バーチャル通貨とバーチャル製品は特定のソフトウェア内でしか使用できない場合があります。ライセンスは独自の数量により、バーチャル通貨とバーチャル製品の使用を単一のゲームに制限できます。バーチャル通貨とバーチャル製品の使用許可と目的はいつても変更される可能性があります。ユーザーアカウントに表示されるバーチャル通貨とバーチャル製品の残高は、バーチャル通貨および/またはバーチャル製品をソフトウェア内で使用するで減少します。バーチャル通貨および/またはバーチャル製品の使用とは、お客様のユーザーアカウントに存在するバーチャル通貨および/またはバーチャル製品に対する通貨と支払いを意味します。ソフトウェア内で取引を完了するためには、お客様のユーザーアカウントに十分なバーチャル通貨および/またはバーチャル製品が存在しなければなりません。バーチャル通貨とバーチャル製品は、ソフトウェア内でバーチャル製品は、事件の通知またはソフトウェアの使用中に発生した特定のイベントによって減少する場合があります。例えば、ゲーム中キャラクターが死亡した場合には、バーチャル通貨もしくはバーチャル製品が失われることがあります。お客様の許可があったかどうかに関わらず、お客様はユーザーアカウントによるバーチャル通貨および/またはバーチャル製品の使用にすべての責任を負います。お客様のユーザーアカウントで未許可のバーチャル通貨および/またはバーチャル製品の使用を発見した場合は、www.takemagames.com/supportからサポートの依頼を送出し、プレイヤーに通知していただきます。

引き換え不可：バーチャル通貨とバーチャル製品はゲーム内の製品やサービスにのみ引き換えられます。バーチャル通貨はバーチャル製品の売却、リソース、ライセンス、資格、兌換可能なバーチャル通貨の交換を行うことはできません。バーチャル通貨とバーチャル製品は、本契約で明示されているか、適用される法規で要求されている場合を除き、金貨や金銭の価値を持つもの、もしくはライセンスや他の個人もしくは事業体の製品と引き換えすることはできません。バーチャル通貨とバーチャル製品は一切の金銭的な価値がなく、ライセンスや他の個人もしくは事業体はバーチャル通貨やバーチャル製品を、現実の通貨を含む（ただし必ずしもこれに限定されない）価値のあるものと交換する義

務を一貫負いませぬ。

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

譲渡不可: ライセンサーが明示的に許可しない限り、本ソフトウェアを用いたゲームプレイの場合を含め、本ソフトウェアの権利を他のユーザーに譲渡、または譲渡しようとする行為は、米合衆国およびその他の輸出入禁止法令、またはその他の地理的地域に居住していること、または米財務省の指定国/地域者リスト、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ることを表明します。ソフトウェアは、本契約のサブ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定める情報収集に関する以下の規定に（必要に依り）同意したものとみなされます。米国およびプライバシー保護水準が低い国家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におけるサーバー、ベンダー、および取引先、および政府当局に転送する際のサブパーティの同意と、ユーザー作成のコンテンツなどの情報を含むサーバーの一般公開、もしくはゲームのコア、ゲーム内でのランキングおよび成績、その他のゲームリーダーボードおよびライセンサーのマーケティングプラットフォームとゲームリーダーの共有即時訂改定される先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。お客様の情報がこのように使用または共有されることを承諾された場合、本ソフトウェアを使用しないようください。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.tale2games.com/privacyのリンクで開示されているプライバシーポリシーを本契約に同意したものとみなす必要があります。

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の正当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ような記録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コミメンテーション内に記載されている必要事項と互換性を満たしている（パーソナルコンピュータと互換性があること、もしくはゲーム機本体の製造会社から、対応しているゲーム機本体と互換性があることと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人の使用状況の差異が関連する限り、ライセンサーは、お客様が特定のハードウェアもしくはゲーム機本体を所有するもの、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に本ソフトウェア製品を売却しない（た）のを拒否する要因が欠如していること、本ソフトウェア製品がお客様の要望を満たすものであること、本ソフトウェア製品の実行が中断されず、エラーを伴わないこと、本ソフトウェア製品とサブ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・書面で提供されたいかなる助言の形態でも、保証として発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制定法上の権利に対する制限事項の適用は法的管轄権によって認められていたため、上記の除外事項、制限事項の一部もしくはすべてがお客様に適用されない場合があります。理由を問わず、保証期間中に本ソフトウェア製品もしくは本ソフトウェア製品が記録されている記録媒体がお客様の欠陥で発生した場合、ライセンサーは本ソフトウェア製品の生産が完了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と交換することに同意します。本ソフトウェア製品の価格がその時点で停止されている場合、ライセンサーは、ライセンサーの一件で三件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る発生したものである場合、本保証はお客様に適用されません。法によって定期定められたあらゆる黙示の保証は、上述の90日間期間に限定されます。上記で明示されている内容を除き、本保証は、あらゆる商品特性の保証、特定の目的への適性の保証、再転売権を含む権利の書面での明示の適性、再転売権を含む権利の明示的な否認、その他のあらゆる保証の代りとなるものとしません。他のいかなる表示および保証も、ライセンサーが対し、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る本ソフトウェア製品を送還する場合、お客様の名前と送還先住所、日付の入った購入履歴のプリント、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より良いシステムについて簡潔なまとめられた文書を書いて、元のソフトウェアのみを下記に指定されているアドレスに送付して送付してください。

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、費用、または費用についても、ライセンサーおよびその取引先、社会および代理人、提携会社、請負業者、役員、取締役、社員、または代理人、またはその他の関係者、ことごとく同意したものとみなされます。本ソフトウェア製品の使用、使用もしくは誤動作の結果として発生した所有権、事故的な、もしくは結果的な損害については、特定のものの損害、信用の喪失、コンピュータの故障もしくは誤動作その他、および法廷の審判内での法的責任、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、厳格責任がそれ以外であつて、ライセンサーがどのような損害が発生する可能性に対する助言を受けたにもかかわらずにかかわらず、本契約もしくは本ソフトウェア製品に関連する、もしくはそれから生じた訴訟期間および個人賠償による損害、物的損害、利益損失、感情的損害賠償（以下、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せん。（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責任の合計は、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額の額を超えないものとします。いかなる場合でも、行動の妨けに関係なく、すべてのクレームに対するライセンサーの債務額は、このようにして12ヶ月を明記したお客様からライセンサーに支払ったソフトウェア製品に関連する費用、もしくはUS\$200のいずれか高価の方の金額を超えないものとします。一部、国家では黙示の保証の有効期間に対する期間の規定、および/または事故的もしくは結果的損害賠償の除外もしくは制限、死または過失、詐欺もしくは意図的な違法行為による人権侵害が認め

ソフトウェア製品利用規約

本契約と本ソフトウェアのソフトウェア製品に関する事項（バーチャル通貨もしくはバーチャル製品の購入を含む）は、対象となるソフトウェア製品の認定、もしくは規定している追加諸条件に従い、また、適用されるすべての諸条件からこと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製品の購入と合わせてソフトウェア製品を介した購入による、クレジットカードや銀行口座の決済、その他料金や手数料について、義務と責任を負いません。こうした責任はすべてライセンサーではなく、ソフトウェア製品の管理者です。ライセンサーはこうした取引に関して、明示的な完全責任を否認し、お客様は、一切の補償をソフトウェア製品によってのみ行われることと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ますのであり、ソフトウェアとお客様の契約はありません。お客様は、ソフトウェア製品が本ソフトウェアのメンテナンス、またはサポートサービスを提供する義務がないことと同意したものとします。前記を除き、準拠法の許す最大範囲の範囲において、ソフトウェアは、本ソフトウェア製品に関するその他の保証義務を一切負わないこととします。ソフトウェアの製造物責任に

いないため、上記の補償による制限事項、および/または除却事項もしくはそれ以外の制限事項もしくは除却事項がお客様には適用されない場合があります。本保証は、本保証の特定の規定がいずれかの連邦法、州法もしくは地方自治法によって禁止されており、事実上それができない場合の限りにおいて、適用されないものとします。本保証はお客様に特定の法的権利を付与するものでもなく、法的権利によっては、お客様はそれ以外にもそれと異なる権利が認められている場合があります。ライセンサーはライセンサーのソフトウェア、ウェブサイト、ワイヤレスネットワークもしくはその他のサードパーティのネットワークへのアクセスを制御することによって、制御することあります。このような制御プログラム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たインターネットや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。ライセンサーはこのような事象が発生しないことを保証することができません。従いまして、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、と本ソフトウェアに関連サービスおよび製品の使用が阻害された場合、ライセンサーでは一切のあらゆる補償義務を負いません。

契約の解除

本契約はお客様あるいはライセンサーによる解除を除き有効です。ライセンサーが本ソフトウェアのサー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ネーロンダリング、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)本契約の諸条件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す。お客様は本契約をサーバー私用規約に記載されている方法で、ライセンサーへ本契約の解除を要請し、ソフトウェアへのアクセスや使用に必要なユーザーアカウントを削除する前および/または制御するソフトウェアのコピーをすべて破壊および/または制御することによってすべて解除することになります。本契約の解除はライセンサーを制御することによって、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も削除されません。ソフトウェアを同一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め、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を除き、何らかの理由でユーザーアカウントの解除された、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、ライセンサーは本ソフトウェアの再登録や再アクセスを禁止する場合があります。本契約の解除にあたっては、本ソフトウェアの物理的コピーを破壊するかライセンサーへ返却することなく、所有あるいは管理しているクライアントサーバーまたは本ソフトウェア製品がインストールされているコンピュータ、ゲーム機本体もしくはモバイル機器から本ソフトウェア製品のすべてのコピー、付随する文書資料素材およびその構成要素を、修復不可能な状態まで破壊していただく必要があります。本契約の解除により、ユーザーアカウントに関連付けられたバーチャル通貨やバーチャル製品を含む、お客様による本ソフトウェアの使用権は直ちに失効し、お客様の本ソ

フトウェアの使用はすべて停止しなければなりません。本契約の解除により、本契約によって生じたライセンサーの権利やお客様の義務が影響されることはありません。

米国政府による権利制限 本ソフトウェア製品およびそのキエンテーションは完全に私費によって開発されており、「商業的コンピューターソフトウェア」もしくは「限定コンピューターソフトウェア」として提供されています。米国政府または米国政府の請負業者による本ソフトウェアの使用、使用、開示に対しては、場合により、DFARS 227.727-7013の技術的データアクセスユーザーソフトウェアの権利の項目の(1)(1)項、もしくは(1)(2)項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(1)(1)および(1)(2)に規定されている制限が適用されます。契約者/製造者には、ライセンサーの下記の連絡先が該当します。

衡平法上の救済 お客様は、本契約の規定が厳密に遵守されない場合、ライセンサーが不可逆的な損害を受けることなし、従ってライセンサーが保証、他の保証、損害の証拠なしで本契約のいずれの規定に対しても、一時的および永久的差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、政府事業体による何らかの課税、関税および取徴金すべての支払および増徴の義務を負いライセンサーおよびその取引先、役員、取締役、従業員に何らかの損害も与えないことに同意したものとみなされます。課税、関税、課徴金は反則金の利子ライセンサーの収益に対する課税限度が含まれ、ライセンサーによって請求されたかどうかは問われありません。控除の対象となっていない場合、非課税証明書のコピーをすべてライセンサーに提供しなければなりません。本契約に基づいて行動に関連したすべての費用とコストはお客様が責任を負います。お客様にはあらゆる費用に関し、ライセンサーから損失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 本ソフトウェアへのアクセスや使用は、すべて本契約、該当するソフトウェアのドキュメンテーション、ライセンサーのサービス利用規約、プライバシーポリシーの対象であり、サービス利用規約の諸条件は、すべてこれと組み合わさることによって適用されます。本ソフトウェアや関連サービス、製品の使用に関する合意は、お客様とライセンサーの間で完全に合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前に締結された合意に優先し、新たな合意として扱われます。本契約とサービス利用規約の間に矛盾が発生した場合、本契約が優先されます。**その他** 本契約の規定のいずれかがいかなる理由でも施行不可能であると判断された場合、該当する規定は施行可能となる範囲でのみ修正されるものとし、本契約の条件以外の規定は影響を受けませんものとします。

準拠法 本契約は(括弧内法原則の選択にかかわらず)ニューヨーク州の法のもとで締結され、連邦法によって規定される同法がニューヨークの住民住所の国で、ニューヨーク州内において締結され、施行されると同様に適用されるものとします。ライセンサーによる本契約での明示しそのそれに限って放棄された場合、もしくは地元の法に反している場合を除き、本契約に関連した訴訟は、ライセンサーの主要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市)に所在する州および連邦の裁判所のみに限定するものとします。お客様およびライセンサーはこれらの法廷の法的管轄に準拠し、ここで規定された手順に沿って、あるいはニューヨーク州法また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

様およびライセンサーは国際物品売買契約に関する国連条約(1980年、ウィーン)が本契約、および本契約から生じるあらゆる法的争い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。

本ウェブサイトに関するご質問は、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



ટેイクツ-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)

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。

©2002–2016 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. BioShock Infinite is developed by Irrational Games. Published and distributed by 2K. BioShock Infinite, 2K, 2K Games, Irrational Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998–2013, Epic Games, Inc. All rights reserved. Bink Video. Copyright ©1997–2013 by RAD Game Tools, Inc. All rights reserved. BioShock Infinite uses NaturalMotion animation technology. BioShock Infinite includes Autodesk®Beast™ software, ©2013 Autodesk, Inc., Autodesk®HumanIK® software, ©2013 Autodesk, Inc., Autodesk®Kynapse® software, ©2013 Autodesk, Inc., and Autodesk®Scaleform® software, ©2013 Autodesk, Inc. Autodesk, Beast, HumanIK, Kynapse, and Scaleform are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. BioShock Infinite is powered by Wwise ©2006–2013 Audiokinetic Inc., ©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.