





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

ストーリー	2
ラブチャーの悪夢	2
メインメニュー	3
操作方法	4
リトルシスター	5
HUD	7
武器とプラスミド	9
ジーン・トニック	11
アイテムをさがす	11
プレイヤーを脅かすものたち	12
各種装置	15
ハッキング	18
各種情報	19
リサーチカメラ	21
ポーズ画面	22
オプション画面	22
限定ソフトウェア保証—ライセンス契約	23
製品サポート	27

ストーリー

かつて栄華を誇った海底都市“ラブチャー”の廃墟で目覚めたあなたは、生き残ったラブチャー住人たちとの戦いにたった一人で挑み、これまで隠されていた恐ろしい秘密を解き明かしていくことになります。

ラブチャーの悪夢

ラブチャーは世界中で最も優秀な者たちが政府や宗教、そして世俗から解放され、各々の才能を発揮できる場所として建設された。しかしその個人至上主義はやがて争いを誘発し、DNAを書き換える物質“ADAM”の発見がその勢いを加速させていった。



10年の時を経た目覚め… 自分は一体何者なのか？

かつて一人のリトルシスターの守護者であったあなた。しかしある悲劇的な出来事があなたと彼女を引き離し、その後のあなたの記憶は失われてしまう。…それから10年の月日が流れた今、ラブチャー市街は大きく様変わりし、スプライサーたちによる武装抗争が激化している。あなたは洗脳された他のビッグダディと違い、何ものにも束縛されない自由意思を持っているにもかかわらず、リトルシスターを探し出せという魂の声に逆らうことができないのだった…。

メインメニュー

新規ゲーム

新規ゲームを開始します。最初に『バイオショック 2』をプレイする際には以下の設定項目が表示されます。

画面の明るさ  /  を使って画面の明るさの調整を行います。プレイ中に明るさを再度調整したい場合は、ポーズ画面より**画面の明るさ調節**を選択します。

難易度 イージー、ノーマル、ハードの中から難易度を選択します。

続ける

最後にセーブしたゲームをロードします。

NOTE

『バイオショック 2』の実績を全て解除したい場合は、難易度をハードに設定してください。

ロード

セーブした『バイオショック 2』のゲームデータをロードしてプレイを再開します。

クレジット

『バイオショック 2』のスタッフ一覧を見ることができます。

エクストラ

追加コンテンツ「プロテクター・トライアル」または「ミネルバズ・デン」をプレイします。

操作方法



プラスミドの使用



武器の使用
ドリルの使用



プラスミドの切替
(長押し)プラスミドの
メニューの表示
情報メニュータブの切替



情報メニュー
(長押し) ヘルプ



武器の切替
(長押し)武器選択メニュー表示
情報メニュータブの切替



ポーズ画面



ジャンプ



近接攻撃
ガンバット
(選択メニューを表示
した状態から) ファー
ストエイドの使用



調べる・使う
起動



リロード
リトルシスターと一緒にいる時に
ADAM残留体を探す
(選択メニューを表示した状態
から) EVE注入器の使用



移動
武器選択/プラスミド選択
(プラスミドメニュー表示中)



しゃがむ

上/下/左

弾薬を変更

右

ファーストエイドの使用



+ B



RTを押しながらBでドリルダッシュ(解除後)



視点操作
武器選択/プラスミド選択
(選択メニューを表示した状態から)



照準器で狙いを定める(視点操作中)

リトルシスター

ADAMの源

ラブチャーの崩壊はウミウシの一種に含まれる物質 "ADAM"の発見から始まりました。ADAMを使用すると遺伝子を瞬時に書き換えることができ、その行為は"スブライス"という名称で呼ばれるようになります。スブライスは"プラスミド"や"ジーン・トニック"といった物質を通じて、人体と精神に大きな変化をもたらしました。しかしこうした変化はその人物の知能や体力を著しく向上させる一方で、過剰摂取による精神崩壊、凶暴性の増幅といった危険性もはらんでいたのです。プラスミドとジーン・トニックの常用者は"スブライサー"と呼ばれ、ADAMを求めて見境なく殺害を繰り返すようになります。今や彼らがラブチャーの人口の大多数を占めるに至っています。



死亡したスブライサーの体から巨大な注射器を使ってADAMを採取するのが"リトルシスター"です。彼女たちの体内にはウミウシが寄生しており、採取した血液からADAMを生成して再利用できるようにする力を持っています。体内に貴重なADAMを蓄えているため、彼女たちはラブチャーを徘徊するスブライサーたちの格好の標的となってしまいます。そのため彼女たちはADAMの採取を行っている間、自分たちを守護してくれる存在を求めるようになりました。それが、あなたのような"ビッグダディ"です。

リトルシスターと一緒に行動している時には、**(X)**を長押しすることでADAM残留体の匂いを嗅ぎつけることができます。ただしリトルシスターが採血を始めるとスブライサーたちが群がってくるので注意が必要です。

NOTE

(E)を押してポーズ画面を表示することで、現在のエリアに存在するリトルシスターの人数を知ることができます。

保護——救済か搾取か？

リトルシスターを**保護**するとあなたは彼女の守護者となり、死体からADAMを採取している彼女を敵の攻撃から守る役目を担います。あなたはリトルシスターに襲い掛かるあらゆる脅威を殲滅する見返りとして、採取したADAMの一部を得ることになります。また保護した状態で通気口の前に立つと、**救済**と**搾取**という二つの選択肢が提示されます。

救済を選択するとリトルシスターに寄生するADAMウミウシを殺し、体内から取り除くことで彼女を普通の少女へと戻してあげることになります。この場合彼女はラブチャー中に点在する通気口を通して安全な場所まで脱出し、あなたは彼女に寄生していたウミウシに残った少量のADAMを獲得することができます。

一方の**搾取**はリトルシスターに寄生するADAMウミウシを生きたまま体内から取り出し、大量のADAMを獲得することができますが、リトルシスターを普通の少女に戻せなくなります。

画面の見方



① ファーストエイド

ファーストエイドを使用するとライフを全回復させることができます。使用するには**＋右**を押します。

② ライフ

ライフがなくなると力尽きてしまいます。ライフの最大値はギャザラーガーデンでADAMを使用することで増やせます。

③ EVE注入器の所持数

EVEを回復させる注入器の所持数で、EVEがなくなると自動的に注入が行われます。手動で注入を行う場合は選択メニューを開いた状態で**X**を押します。

④ EVE

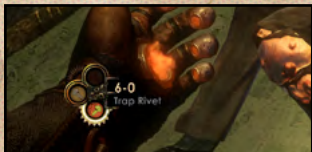
プラスミドを使用するための源となります。EVEの最大値はギャザラーガーデンでADAMを使用することで増やせます。

5 使用中のプラスミド

現在使用中のプラスミドです。**LB**を押すか選択メニューを表示させることで装備している別のプラスミドに切り替えることができます。

6 弾薬メニューまたはドリル燃料ゲージ

弾薬の種類、残量、最大所有量が表示されます。現在選択されている弾薬は明るく表示され、武器によって使用する弾薬のタイプが異なります。2種類以上の弾薬を所有している場合は**＋上/下/左**で切り替えを行うことができます。またドリルを装備している際は代わりにドリル燃料ゲージが表示されます。



7 照準

武器の狙いを定める際に使用します。**RT**を押すと照準器を覗き込みます。

8 拾うことのできるアイテム

取得可能なアイテムを含む対象に近づくとき「確認」コマンドが表示されます。**A**を押すとアイテムが表示され、その状態でもう一度**A**を押すと表示されているアイテムを全て取得します。



9 目的地の方向

現在の目的地がある方向を指し示します。オプション画面でオフにすることもできます。

リトルシスターアイコン(通常は非表示)

リトルシスターを保護して一緒に行動している際に表示されます。ADAM採取が始まると進行状況を表すメーターが表示され、スプライサーが攻撃してきた際には!マークの出現と共にメーターの上昇がストップします。リトルシスターがADAMを回収し終わるとアイコンが通気口の形が変わるので、彼女を通気口まで連れていきましょう。(1人のリトルシスターが回収できるADAMは死体2人分までです)

武器とプラスミド

武器とプラスミドを同時に使用することができます。単体でも強力ですが、プラスミドで相手をしびれさせてから武器で攻撃するなど、うまく組み合わせることで戦闘を有利に進めることができます。

武器

ドリル

冒険開始時点のあなたが所有している唯一の武器が、近接攻撃用武器であるドリルです。ドリルには以下の3種類の攻撃方法があります。

敵を貫く **RT**を長押しで、ドリルを回転させます。使用するにはドリル燃料が必要となります。画面に表示される燃料ゲージに注意しましょう。

敵を殴る **B**または**RT**を素早く押します。

ドリルダッシュ **RT**を長押しした状態で**B**を押します。ゲーム開始時点では使用することができません。



銃

ラブチャーを探索する中で、あなたは様々な銃を見つけることになります。銃には以下の2種類の攻撃方法があります。

発砲 **RT**を押すことで、現在装填している弾薬を発射します。

ガンバット攻撃 **B**を押してガンバットで敵を殴り、後方にのけぞらせることができます。

弾薬

各武器には数種類の弾薬が用意されており、中にはある特定の敵に対して有効な特殊弾薬も存在します。複数の弾薬を所有している場合は**＋上/下/左**で現在装備している武器の弾薬を切り替えることができます。

所有している複数の武器の切替

2種類以上の武器を所有している際は以下の方法で即座に切り替えを行うことができます。

次の武器に変更 **RB**を押すことに次の武器へと順番に切り替わっていきます。

選択メニューの使用 **RB**を長押しして選択メニューを開き、その状態から**L**または**R**で武器を選択し、**RB**を放してメニューを閉じます。



プラスミド

プラスミドを体に組み込むと使用者のDNAが瞬時に書き換えられ、身の回りの存在に様々な影響を及ぼすことができるようになります。あるプラスミドは人を炎に包み込み、あるプラスミドは物体を凍りつかせるなど効果は様々です。

プラスミドを使用するためのエネルギー(EVE)はEVE注入器によって補充します。EVEがなくなるとプラスミドも使用できなくなるため、注入器を探し出すか購入する必要があります。

プラスミドの使用 **LT**を押すことで発動します。種類によっては発射する前に**LT**を長押ししてパワーを溜める必要がある場合もあります。

次のプラスミドに変更 **LB**を押します。

選択メニューの使用 **LB**を長押しして選択メニューを開き、その状態から**L**または**R**でプラスミドを選択し、**LB**を放してメニューを閉じます。



プラスミドスロット

プラスミドスロットとはプラスミドの装備枠のことで、スロットの数が増えれば増えるほど、一度に装備できるプラスミドの数も増加します。追加のプラスミドスロットはギャザラーガーデンでADAMを使用することで購入できます。

ジーン・トニック

ジーン・トニックは使用者の遺伝子を書き換えその能力を継続的に強化する物質です。効果は身につけているだけで自動的に発揮され、遺伝子バンクで組み換えを行うことができます。

トニックスロット

プラスミドと同様に、スロットの数によって装備できるトニックの数が決まります。ADAMに余裕があれば追加のスロットをギャザラーガーデンで購入することができます。



アイテムをさがす

ラブチャー探索を有利に進めるために死体やキャビネット、ゴミ箱などあらゆる場所を調べて様々なアイテム(お金、弾薬、ファーストエイドなど)を獲得していきましょ。調べることでできる対象に近づくとも「確認」コマンドが画面に表示されます。



プレイヤーを脅かすものたち



① 敵のライフ

戦闘中には敵の頭上にライフバーが表示され、相手を倒すために必要なダメージの量を確認できます。敵が活力に満ち溢れている時はメーターが緑色をしています。敵が弱ってメーターが短くなってくると赤に変わります。

② ダメージ警告

赤いマークがプレイヤーを攻撃している敵のいる方向を示します。

スプライサー

“スプライサー”とはプラスミドとジーン・トニックの使用によって精神に異常をきたしたラプチャーの一般市民たちです。美容のためにスプライスを行った主婦は殺人鬼と化し、かつてのビジネスマンは人を叩き潰すことが自らの仕事と思い込むようになっています。正常な思考能力を失った彼らですが、その力と技量にはあなどれないものがあります。



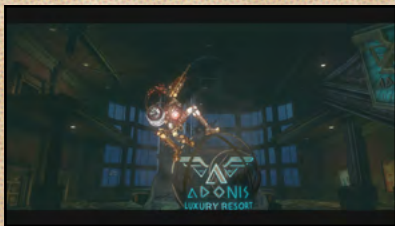
監視カメラとセキュリティボット

監視カメラの前でじっとしていると警報が作動し、セキュリティボットが起動します。セキュリティボットとはマシンガンを装備した飛行型ロボットで、ハッキングをすることで味方につけることもできます。警報にはタイマーが設定されており、作動中は残り時間が画面に表示されます。またセキュリティカメラをハッキングして、敵に対してボットを出動させることも可能です。

タレット

タレットはあなたの存在を感知すると発砲しますが、ハッキングをして逆に敵を攻撃させることもできます。





ビッグシスター

ビッグシスターは非常に素早く、残忍で、倒すのが難しい相手です。彼女たちはリトルシスターが安全に採取を行えるように監視を行っており、プレイヤーが保護あるいは搾取によってリトルシスターを連れ去ると、異常を察知してやってきます。



ビッグダディ

あなたと同様、分厚い装甲に身を包んだ他のビッグダディも非常に強力で、自らのリトルシスターを命懸けで守っています。ただし彼らはこちらから刺激しない限りは攻撃してきません。

各種装置

ヴィタチャンバー

ラブチャーにおいて、死は終わりを意味しません。死亡した場合は、最寄りのヴィタチャンバーで復活します。

NOTE

ヴィタチャンバーは**オプション画面**で無効にすることができます。その場合、死亡した時点でゲームオーバーとなります。



ダイアリー

ダイアリーはラブチャーに暮らす人々が残した音声メッセージで、街の歴史に関する記録や、重要な情報が含まれていることもあります。取得したダイアリーは**△**を押してメッセージを選択することで何度でも聞き直すことができます。



自動販売機

自動販売機では探索中に役立つ様々なアイテムを購入することができます。画面左側でアイテムを選択すると説明が表示されます。また画面中央には現在所有しているアイテムの量と所有可能な上限、そして右側には現在の所持金が表示されます。プレイヤーは販売機をハッキングすることで購入価格を引き下げたり、隠されたアイテムを発見したり、**針**を青い部分で止めることに成功すれば**無料**でアイテムを手に入れることができます。





バリューサーカス

通常の弾薬、EVE注入器、ファーストエイドなどの一般的なアイテムを購入することができます。



弾薬販売機

弾薬のみを扱う販売機で、それぞれの武器に対応した弾薬を購入することができます。販売機によって扱う弾薬も変わるので、全ての販売機をチェックしてみましょう！



ギャザラーガーデン

画面右側に現在所有しているADAMの量が表示されます。このADAMを金銭のように使用して、以下のことを行うことができます。

- 新しいプラスミドやジーン・トニックを購入する。
- プラスミドやジーン・トニック用の追加スロットを購入し、一度に装備できる数を増加させる。
- ライフやEVEの最大値を上昇させる。



遺伝子バンク

一度に装備できる許容量以上のプラスミドやジーン・トニックを所有している場合は、遺伝子バンクにてその入れ換えを行うことができます。遺伝子バンクにはプラスミドとトニックを保管する“トラック”が一つずつ用意されており、トラックを選択することで現在装備しているものと保管されている(右側にリストアップされている)ものをチェックすることができます。

武器強化ステーション

あなたの武器を無料でアップグレードすることができます。ただし一台のマシンでできるアップグレードは一回までとなります。各武器は3段階までアップグレードすることが可能で、3段階目のアップグレード選択肢は2段階目までのアップグレードが終わった時点で初めて選択可能になります。



ライフステーション

お金を払うことでライフを全回復させることができます。敵もあなたとの戦闘中に利用することがあります。ライフステーションはハッキングすることで使用した敵に逆にダメージを与えたり、回復に必要な費用を引き下げたり、(針を青い部分で止めることに成功すれば)ファーストエイドを無料で手に入れることができます。またライフステーションを破壊することでもファーストエイドを手に入れることが可能です。



セキュリティ解除パネル

警報を鳴らしてしまった時はこのパネルを使用して警報を解除し、セキュリティボットの攻撃を止めさせることができます。



通気口

リトルシスターたちが一人でラブチャー内を移動する時は、通気口を通ります。この場所に保護したリトルシスターを連れていくと救済と搾取の選択肢が表示され、救済を選択した場合リトルシスターは安全な通気口の中へ入っていきます。



ハッキング

ハッキング可能な対象に近づくと、ハッキングを促すコマンドが画面に表示されます。ハッキングの手順は以下の通りです。

- ・ **X**を押してハッキング画面を開きます。
- ・ **A**を押して針をメーターの緑または青の領域で止めましょう。
- ・ キャンセルするには **B**を押します。

ハッキングゾーン

緑 成功です。

青 成功です。さらに対象に応じたボーナスが発生します。

白 ダメージを受けます。

赤 警報が発動します。

ハッキングの効用

- ・ 自動販売機の商品価格が安くなります。
- ・ 機械のプログラムを書き換え、敵を攻撃するよう仕向けることができます。
- ・ 保護されたアイテムを獲得できる他、閉ざされたドアを開けることができます。

その他のハッキング方法

- ・ ハッキング画面で **X**を押すことで機械を“買収”することができます。(画面に価格が表示されます)
- ・ ハッキングツールを獲得し、離れた場所からハッキング弾を発射します。
- ・ ハッキング能力を向上させるジーン・トニックを獲得します。
- ・ 即座にハッキングを成功させるオートハッキング弾を獲得します。



NOTE

たとえハッキングの最中に警報が発動しても、再度ハッキングに挑戦して成功させることで警報を解除することができます。

各種情報

☰を押してマップ、目標、メッセージ、ヘルプ画面を選択することで、重要な情報を見ることができます。知りたい情報のアイコンを選択するとその画面が開きます。

マップ

- 赤い矢印はあなたの現在地と向っている方向を示しています。
- マップ下部には重要ポイントとなる場所のアイコンが並んで表示されます。
- Ⓕでマップをスクロール、Ⓐでズーム切り替え、LT/RTでフロア階層の切り替えを行います。
- ✕を押すと目標に関する情報を表示し、Yを押すとヒントを表示します。



目標

現在の目標のリストを見ることができます。ラプチャーを旅する中であなたは様々な目標とその達成条件を提示されることとなり、中には達成のために複数の条件を満たす必要があるものもあります。

複数の目標を同時に抱えている場合は最初に取り掛かる目標を自分で選択することもできます。この場合、クエストアローは選択した目標に合わせて表示されます。



メッセージ

これまでに見つけたダイアリーや、受信した無線を聞くことができます。

ヘルプ

ラブチャー、武器、戦闘、セキュリティシステムなど様々な事柄について学ぶことができます。また知りたい対象に照準を合わせた状態で \square を押すことで、ヘルプ画面を表示することができます。



リサーチカメラ

スプライサーの映像を撮影して研究することで、戦いに役立つボーナスを獲得することができます。
リサーチカメラは武器と同じ部類に属し、武器と同じように選択して使用することができます。

RTを押してスプライサーの撮影を開始し、様々なプラズミドや武器で攻撃してみましょう。ダメージを与えた攻撃の種類が多彩であればあるほど、研究の進行も速くなります。

リサーチカメラを獲得後はメニュー画面に“研究”タブが出現し、これまでの進行状況をチェックすることができますようになります。



NOTE

特定のコンビネーションや戦術は研究の速度を加速させます。
想像力を働かせて様々な攻撃を試してみましょう！

ポーズ画面

ポーズ画面では所持金やADAM所有量、現在いるエリアに存在するリトルシスターの数などを素早く確認することができます。またゲーム進行のセーブ、オプション設定、『バイオショック2』の他のセーブデータのロードなどもこの画面で行います。

ゲームに戻る 現在のゲームを再開します。

セーブ セーブはいつでも手動で行えます。『バイオショック2』は新たなエリアに入った際にオートセーブを行います。

ロード セーブした『バイオショック2』のゲームデータを読み出します。

オプション ゲームの操作方法とオプションの設定を行います。

ゲームを終了 メインメニューに戻ります。

オプション画面

画面の明るさ調節 画面の明るさを調整します。

操作オプション コントローラーの感度調整と視点操作の反転切り替えを行います。

オーディオオプション 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、HUDグラフィックの表示設定、適応トレーニング、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り替えが含まれます。

23

もしくははその他のコンテンツの作成を可能にする場合があります。本ソフトウェア製品の使用許諾の交換条件として、および本ソフトウェア製品の使用に付したお客様による供与物に発生する著作権の権利侵害に責任を負うこと、お客様はライセンサーに対し、本ソフトウェア製品および関連する商品やサービスに関連して、お客様の供与物に任意の方法で、かつ任意の目的で使用する、独占的な、恒久的な、排他性完全、完全に譲渡可能な、サブライセンス可能な、全世界で有効な権利を認めるとのこととなります。これにはお客様の供与物を複製したり、複製したり、転用したり、改変したりの上演したり、表示したり、出版したり、放送したり、送信したり、現在知られている方法であら、また知られていない方法であら、その他の方法で一般大衆に提供したり、関連法規および国際慣習により法的所有権に付し認められている保護期間の全期間を通じて、お客様に対する一切の以後の通知および報酬はなく、お客様の供与物を配布した際の権利が含まれますが、これ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廷の範囲における、ライセンサーおよび他のプレイヤーによる本ソフトウェア製品および関連商品やサービスに関連した、これらの供与物の使用および享受に対する、一切の親権な、出版上の、名声上の、帰属的な道德的権利を放棄し、一切行使しないことに同意するとともに承諾します。ライセンサーに対する各のライセンスの許諾、および上述の適用される一切の道德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事業にアクセスしたり、本ソフトウェア製品を認証したり、その他の機能を実行するためにインターネット接続を必要とする場合があります。ユーザーアカウントは本ソフトウェア製品もしくは本ソフトウェアの特定の機能に常駐に動作するためには、お客様はハードウェアデバイスによるオンラインプラットフォームもしくは、Facebookなどのオンラインプラットフォームにおける有効かつ機密性のアカウント、もしくは、本ソフトウェアのドキュメンテーションに記載されているライセンサーやライセンサーの提携会社におけるアカウントを用意し、かつ維持する必要がある場合があります。このようなアカウントをお客様が維持できない場合、本ソフトウェア製品の特定の機能の作動しなかったり、全部もしくは一部が、正常に作動しなくなってしまう可能性があります。本ソフトウェア製品は、本ソフトウェア製品もしくは特定の機能にアクセスするために、ライセンサーもしくはライセンサーの提携会社におけるユーザー資格を必要とする場合があります。ユーザーアカウントを生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ポートページ・アカウントに関連付けられる場合があります。本ソフトウェア製品の使用とアクセスに用いるユーザーアカウントとサポートページ・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にバーチャル製品の使用ライセンス購入、プレイによる獲得を許可している場合、下記に示される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、(i)本ソフトウェア内で通用する、仮想的なバーチャル通貨(「バーチャル通貨」)を貨幣として使用し、(ii)本ソフトウェア内で通用する仮想的な製品(「バーチャル製品」)を獲得、もしくは限定で付与可能であること、および使用の権利が認められ、使用されること、および使用が実質的な、バーチャル通貨とバーチャル製品の使用の異なる方法で、バーチャル通貨とバーチャル製品が同等に規定される特定のデジタルライセンスに相当します。本契約の各条項および適用されるライセンサーはお客様が本ソフトウェアのゲームプレイ目的で個人的かつ非商業的に使用する、バーチャル通貨とバーチャル製品に対する対して非合法的な、譲渡不可能な、限定的

な取消可能な権利およびライセンスを許諾します。適用される法廷で許諾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がライセンスを許与されたものであり、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とは解釈されません。バーチャル通貨とバーチャル製品は現実の価値を有するものではなく、現実の通貨に代替するものではありません。適用される法廷で禁止されている場合を除き、お客様はライセンサーが常にバーチャル通貨やバーチャル製品の価値や購入価格に影響を与える改変や行動を取る可能性があることを認識し、同意したものとみなされます。バーチャル通貨とバーチャル製品を使用しないことによる費用は発生しません。ただし、本契約で示されたバーチャル通貨とバーチャル製品のライセンスは、ライセンサーがソフトウェアの機能を停止する場合、本契約が解除された場合に、本契約とソフトウェアのドキュメンテーションの条項に基づいて解除されます。ライセンサーは独自の数量により、バーチャル通貨やバーチャル製品のアセスや使用にかかる費用を変更する権限を留保し、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:特定の活動や実装の達成により、ライセンサーからバーチャル通貨を購入または獲得できる場合があります。例えば、ライセンサーは、レベルを上げる、任務を完了する、ユーザー作成コンテンツを作成するなどの行動を行ったり、ユーザーに対してバーチャル通貨やバーチャル製品を配布する場合があります。取得したバーチャル通貨やバーチャル製品はユーザーアカウントに追加されます。バーチャル通貨およびバーチャル製品は、ソフトウェア内、プラットフォーム、サードパーティのオンラインストア、アプリケーションストア、もしくはライセンサーの明細書を受けたアプリケーションストアで購入できます(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内アイテムまたは通貨の購入および使用は、ソフトウェアストアの運営規約、サービス使用条約および利用許諾契約(ただし必ずしもこれに限定されない)に準じます。ソフトウェアストアにおき、本オンラインサービスのプライバシーとお客様に提供されています。ライセンサーはバーチャル通貨の割引やプロモーションを行う場合があります。ライセンサーはこれらの場合においてもお客様に通知することなく、そのような割引やプロモーションを変更、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がバーチャル通貨を正統の手段で購入する、バーチャル通貨の額はユーザーアカウントに追加されます。ライセンサーは1回の取引、および/または1日に購得できるバーチャル通貨の額に制限を規定することができます。制限の値は対象となるソフトウェアによって異なります。ライセンサーは独自の数量により、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規定することができます。取引にお客様の許可があったことに関わらず、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。ユーザーアカウントは独自の数量により、お客様のバーチャル通貨の総量を算定、その算定方法を確認する場合があります。また、ライセンサーは独自の数量のユーザーアカウントの購入やその他の目的でお客様のバーチャル製品に追加、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限を有しています。ライセンサーは測定を一貫した合理的な方法で行うこと

努力しますが、お客様が測定が意図的に不正確に行われた旨を主張する。ライセンサーの画面上に通知がない限り、お客様はユーザーアカウントに対する、ライセンサー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、ご同意いただけたものとみなされます。

バーチャル通貨とバーチャル製品の使用:ゲーム内で購入されるすべてのバーチャル通貨とバーチャル製品は、関連するソフトウェアによって異なることとなる。通貨および製品に適用されるゲームのルールに従って、プレイヤーによってゲームプレイ中に消費もしくは適度される場合があります。バーチャル通貨とバーチャル製品は特定のソフトウェア内でしか使用できない場合があります。ライセンサー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でも変更される可能性があります。ユーザーアカウントに表示されるバーチャル通貨とバーチャル製品の残高は、バーチャル通貨および/またはバーチャル製品をソフトウェア内で使用するで減少します。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請求と支払いを意味します。ソフトウェア内で取引を完了するためには、お客様はユーザーアカウントに十分なバーチャル通貨および/またはバーチャル製品が存在しなければなりません。ユーザーアカウントに存在するバーチャル通貨および/またはバーチャル製品は、事前の通知なくソフトウェアの使用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、バーチャル通貨やバーチャル製品が完全に消失したり、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ことに関わらず、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.tale2games.com/support/t2aのサポートの要請を送信し、ライセンサーに通知してください。

引き換え不可:バーチャル通貨とバーチャル製品はゲーム内の製品やサービスにのみ引き換えられます。バーチャル通貨またはバーチャル製品の通貨、リソース、ライセンス、貨物、売却可能でない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が、適用される法規で要求される場合を除き、金銭、他の価値ある価値物、またはその他の金銭的価値に交換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価値がなく、ライセンサーやそ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切負いません。

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。適用される法規で禁止されていない限り、ライセンサーは独自の裁量でバーチャル通貨やバーチャル製品を管理、規制、制限、改変、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。本ソフトウェア内:ライセンサーが明示的に許可されている、本ソフトウェア内でのユーザーアカウントに引き換え、本ソフトウェア内のユーザーを含む(ただし必ずしもこれに限定されない)ライセンサーが許している相手に対する、一切のバーチャル通貨やバーチャル製品の譲渡、取引、販売、交換(「無許可取引」)を固く禁止します。ライセンサーは独自の数量により、無許可取引を実施、補助もしくは奨励したお客様に対し、ユーザーアカウント、バーチャル通貨およびバーチャル製品を解除、

一時停止もしくはは改定し、本契約を解除する権利を有している。このような行動を行うに際してお客様は自らに責任で行うものとし、こうした行動による直接もしくは間接的な損失、損害または経費に対し、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補償し、かつ無害に保つことに同意したものとみなされる。お客様は許可取引が発生した（もしくはこれから発生する）時期に関わらず、本契約が対応する不正や虐待、適用される法や規則の違反、本ソフトウェアの動作を意図的に妨害する行動、もしくは妨害する効果がある行動、もしくは妨害する効果がある可能性がある行動が疑われるか証拠が存する場合は、法的許可なく、該当するアプリケーションのインストールを許可を取りを停止し、一時停止し、解除、中断もしくは無効化するよう要求できると認識したものとみなされる。お客様は法的許可を取りに同意するものと疑う理由がある場合、お客様はライセンサーが自らの裁量により、ユーザーアカウントにアクセスしているバッチル通貨およびバッチ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バッチル通貨、バッチル製品およびその他のソフトウェアの使用権を解除もしくは一時停止できると同意したものとみなされる。

所在地: バッチル通貨は特定の所在地に居住されているお客様にのみ提供される。該当する所在地に居住していない場合、バッチル通貨の購入や使用は行えません。

ソフトウェア利用規約

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（バッチル通貨およびバッチル製品を「購入」を含む）は、対象となるソフトウェア製品に対しては、規定している追加条件に従い、また、適用されるすべての条件によって適用することにより本契約に含まれる。ライセンサーはソフトウェアの購入や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振込の料金、その他料金や手数料について、義務と責任を負いません。こうした取引はすべてライセンサーではなく、ソフトウェア製品が監督します。ライセンサーはこうした取引に関して、明示的な全責任を否認し、お客様は、一切の補償がソフトウェア製品によってのみ行われること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、ソフトウェア製品と契約ではありません。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、またはソフトウェア製品を提供する義務なしにも同意したものとします。前述のソフトウェア製品はソフトウェアの最大限において、ソフトウェア製品は本ソフトウェアに関連するその他の保護権を一切負わないものとします。ソフトウェアの製造物責任に関するスクリーン、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、または判例法上でのクレーム、または知的所有権の侵害は本契約に無関係、ソフトウェア製品はこれらの権利に対する責任は一切負わないものとします。お客様は、ソフトウェア製品のサービス利用規約、およびその他のソフトウェア製品の使用条件、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サーは譲渡不可のライセンスであり、お客様が所有、または管理している適切な機能装置でのみソフトウェアを使用するためのものです。お客様は、米合衆国による規制、または輸出入禁止に関する、または他の地理的領域に居住していないこと、または米財務省の特許法に違反すること、または知的所有権の取引禁止法、または他の法律に公然と違反することを表明します。ソフトウェア製品は、本契約のサポート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の収集に関する以下の規定に（必要に応じて）同意したものとみなされる。①米国およびプライバシー保護法に準拠しない国を含む以下の国家もしくは自国における個人情報およびその他の情報をライセンサーおよびその提携会社、ベンダーおよび取引先、および政府当局と特定のサードパーティ間の転送 ②ユーザー生成のコンテンツなどのコンテンツの転送 ③一般公開、もしくはゲームのスコア、ゲーム内のランキンングおよび実績、その他のゲームプレイヤーをウェブサードおよびその他のプラットフォームでの表示 ④ハードウェア製品会社、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と他のゲームプレイの共有情報に関する先述のプライバシーポリシーで特定されている個人情報およびその他の情報の使用および開示。お客様の同意なくには、お客様は共有すること許されない場合、本ソフトウェア製品を使用しないでください。個人情報は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.take2games.com/privacyの折衷されたポリシー「プライバシーポリシー」が本契約に記載されている事項に対して優先します。

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の当初の購入者である場合限り）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登録されている元の記憶媒体に損傷及びハードウェア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とユーザーエクステンションに搭載されている重要なシステム機能を備えている限り、ソフトウェア製品は①互換性がなく、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認識されていることを、ライセンサーはお客様に対して保証します。ただし、ハードウェア、ソフトウェア、インターネット接続および個々の使用状況の要素に関連するため、ライセンサーは、お客様がお使いのコンピュータもしくはゲーム機本体その他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は本ソフトウェア製品をお楽しみいただくのを阻害する要因が欠如していること、本ソフトウェア製品の必要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行が中断されず、エラーを伴わずに①本ソフトウェア製品とサードパーティ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ソフトウェアを正しく使用を保証するものではありません。ライセンサーは承認された代表者によって公開書で提供されたいかなる法的責任も、保証として発効するものではありません。黙示の保証に対する除外事項に関する事項、および消費者に適用される制定法上の権利に対する除外事項は法的管轄権によって認められていないため、上記の除外事項、制限事項の一部もしくはすべてがお客様には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登録されている記憶媒体にお客様が欠陥を発見した場合、ライセンサーによる本ソフトウェア製品の生産が継続されている場合限り、ライセンサーは保証期間中の欠陥があることと判明したソフトウェアを無償で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中断された場合、お客様は本ソフトウェア製品を同等以上の機能を有する同等機、ソフトウェア製品で代替して権利を享受します。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。もし欠陥が不適当な使用、乱暴な使用、もしくははお客様の不注意によって発生したものである場合、本保証は適用されません。法規によって定義さ

れたあらゆる黙示の保証は、上述の90日間の期間に限定され、②表示で明示されている場合を除き、本保証は、あらゆる商品運送格納の保証、特定の目的の適切性、非排他性、口頭のもの、書面のものに限られます。明示的なもの、黙示的なものとを問わず、他のあらゆる保証の何れなりをも認めずとし、他のいかなる表示および保証も、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送返する場合、お客様の名前と送付先を、付いたの購入者のレシート、および欠陥の内容を説明し、お客様の本ソフトウェア製品を戻して使用するシステムについて簡潔なものとめた文書を書き、元のソフトウェアのみのを下記に指定されているライセンサー宛てに送付してください。

補償

おきには、お客様による本契約の条件に対する違反行為の結果として直接的もしくは間接的に発生する、いかなる損害、損失および費用についても、ライセンサーおよびその取引先、ライセンサー、提携会社、請負業者、役員、取締役、社員および代理人を補償し、かつ無害に保つことに同意したものとみなされる。本ソフトウェア製品の所有、使用もしくは誤動作の結果として発生した特殊な、事故的な、もしくは結果的な損害については、所有権の喪失、信用の喪失、コンピュータの故障もしくは誤動作の結果、および法外の範囲内では不可能な限り、不法行為（過失を含む）によるものであれ、契約上のものであれ、厳格責任によらず以外であれ、ライセンサーがそのような損害が発生する可能性について本書を受けているという旨にからず、本契約もしくは本ソフトウェア製品に提供される、もしくははそれらから生じた訴訟損害による人身傷害、財産の損害、物的損失、損失、感情的苦痛、精神的苦痛、またはその他の損害、またはその他の損害に責任を負うものとし、（適用法令によって規定されているものを除く。）いかなる場合でも、ライセンサーの損害賠償額の合計は、お客様が本ソフトウェア製品を使用するために支払った実際の金額を超えないものとします。いかなる場合でも、行動の形式に関係なく、すべてのクレームに対するライセンサーの債務総額は、これに先立つ2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に関する費用、もしくはUS\$200のいずれの方の金額を超えないものとします。一州の州、国家では黙示の保証の有効期間に対する制限の範囲、およびまたは事故もしくは結果的な損害責任の除外もしくは制限、死亡または過失、詐欺もしくは意図的な違法行為による人身傷害を認めない限り、上記の補償は、制限事項、およびまたは除外事項もしくははそれらから生じた訴訟損害、またはその他の損害に責任を負うものとし、（適用法令によって規定されている場合がある。）本保証は、本保証の適用に適用されない場合があり、州法または地方自治体によって禁止またはあり、専断することのできないう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権利を付与するものでも、法の管轄によって、お客様はこれ以外にそれぞれ異なる権利が認められている場合があります。ライセンサーはライセンサーのネットワーク上、インターネット上、ワイヤレスネットワーク上もしくははそのサードパーティのネットワーク上のデータフローを制御することとはせず、制御することもありません。このようなデータフローの大部分はサードパーティによって提供されたネットワーク上、ワイヤレスサービスによって提供されたネットワークに影響を及ぼす。このようなネットワークの行動、ワイヤレスネットワーク、またはインターネット、ワイヤレスサービスやその一部の接続が損害が発生している場合があり、ライセンサーはこれらすべての損害が生じないことを保証することではできません。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、本ソフトウェア製品に関連するサービスおよびお客様の使用が

障害された場合、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許容マネージング、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ビス利用規約に記載されている方法で、ライセンサーへ本契約の解除を要請し、ソフトウェアへのアクセスや使用に必要なユーザーアカウントを削除する前、或る場合、または削除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。ゲームの本体からソフトウェアを削除することによって、パーチャル通貨やパ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、パーチャル通貨やパ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止されている場合を除き、何らかの理由でユーザーアカウントが削除され、本契約が解除された場合、ユーザーアカウントに関連付けられたパーチャル通貨やパ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パーチャル通貨もしくはパーチャル製品の使用も不可能になります。本契約のお客様による本契約の違反および解除された場合、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がライセンサーへ返納することともに、所有あるいは管理しているクライアントサーバーまたは本ソフトウェア製品がインストールされているコンピューター、ゲーム機本体もしくはモバイル機器から本ソフトウェア製品のすべてのコピー、付随する文書関連素材およびその構成要素を、修復不可能な状態で破壊したことが必要あります。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パーチャル通貨やパ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、本契約によって生じたライセンサーの権利やお客様の義務は消滅することはありません。

米国政府による権利制限 本ソフトウェア製品およびそのドキュメンテーションは完全に私費によって開発されており、「商業的コンピューターソフトウェア」もしくは「限定コンピューターソフトウェア」として提供されています。米国政府もしくは米国政府の下請業者による本ソフトウェア製品の使用、複製、開示に対しては、場合により、DFARS 252.227-7013の技術的データおよびコンピューターソフトウェアの権利の項目のb(1)(v)項、もしくはFAR 52.227-19の商業的コンピューターソフトウェアの権利制限の項目の(i)(1)および(ii)に規定されている制限が適用されます。契約者/製造者には、ライセン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となり、従ってライセンサーが保証、他の保証、損害の賠償なしで本契約のいすれの履行に対して、一時的救済および永久的な差し止めに伴う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、課税金には反則金の利子(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。控除の対象になっていない場合、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。本契約に基づく行動に関連したすべての費用とコストはお客様が責任を負います。お客様にはあらゆる費用に関し、ライセンサーが払い戻しを受ける権利はなく、ライセンサーを害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、すべてここで参照することにより本契約に含まれます。本ソフトウェアや関連サービス、製品の提供に関する合意は、お客様とライセンサーの間で完全に同意したものとみなし、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、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履行不可能であるとして判断された場合、該当する規定は履行可能となる範囲でのみ修正されるものとし、本契約のそれ以外の規定は影響を受けないものとします。

準拠法 本契約は(抵触や法原則の選択にかかわらず)ニューヨーク州の法のもとで締結され、連邦法によつて規定される同法がニューヨークの住民同士の間で、ニューヨーク州内において締結され、施行されるのと同様に適用されるものとします。ライセンサーによる前記での明示されるその件に関して放棄された場合、もしくは地域の法規に反している場合を除き、本契約に関連した訴訟は、ライセンサーの主幹となる営業所の所在地(米国ニューヨーク州ニューヨーク郡)に所在するおおよそ連邦裁判所にのみ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もしく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紛争もしくは取引に適用されないことに同意するものとします。

本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。

本ライセンスに関するご質問は、以下の住所に書面でお問い合わせください
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 2 is developed by 2K Marin, 2K Australia, 2K China and Digital Extremes. Published and distributed by 2K. 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 2 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.