



NINTENDO
SWITCH™

 **NBA** **2K** 21



重要な健康上の注意：光過敏性発作

ごく一部の方は、テレビゲームに登場する特定の画像表現（光の点滅や、特定の映像パターンなど）を見ることによって発作を起こす場合があります。発作やてんかんなどの病歴がない方でも、テレビゲームを目にすることで発症する「光過敏性発作」を起こす可能性があります。この発作には、軽い頭痛、視覚異常、目や顔面の引きつり、四肢のけいれん、失見当、混乱、一時的な意識喪失などがあります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒や周囲の物にぶつかるなどして、けがにつながる恐れもあります。

これらの症状を感じた場合は、ただちにプレイを中止して医師の診察を受けてください。。保護者の方はお子様にこれらの症状がないか観察および確認をしてください。これらの症状は子供や10代のプレイヤーが多く経験する傾向にあります。リスクを軽減するには、画面からなるべく離れる、より小さな画面を使用する、部屋を明るくする、疲れている時はプレイしない、などの予防策を講じることができます。ご自身や親族に発作やてんかんの病歴がある場合は、プレイをする前に医師に相談してください。



製品サポート:

<http://support.2k.com>

『NBA 2K21』のオンライン機能は、**2022年12月31日**までご利用いただけます。ただし、通知なしに内容の変更または提供の停止を行うことがあります。

詳しくはwww.nba2k.com/statusをご覧ください。



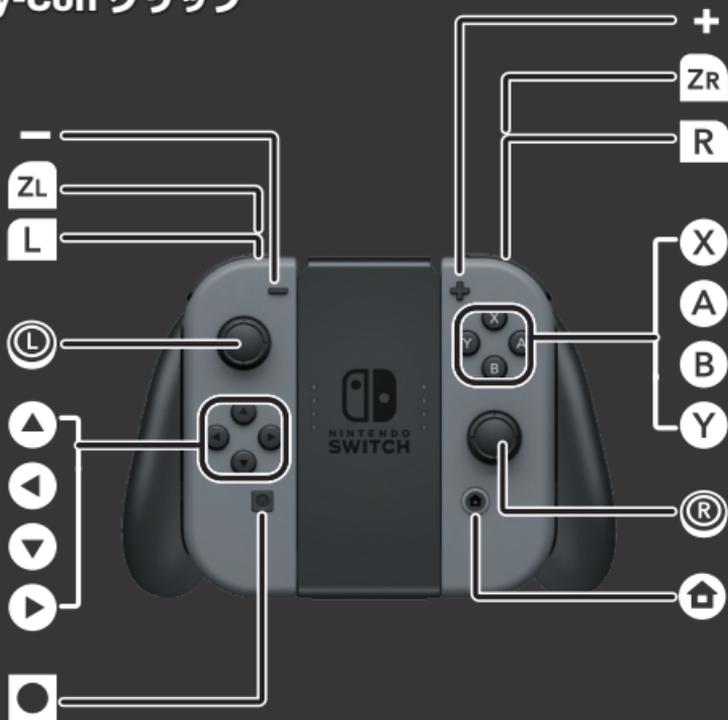
目次

- 3 製品サポート
- 4 コントローラー
- 6 デフォルトの操作方法
- 8 操作方法
- 10 上級オフENSE
- 13 上級ディフェンス
- 15 プロコントロール: シュート
- 18 プロコントロール: ドリブル
- 21 ポストシュート
- 23 ポストムーブ
- 26 ディフェンス操作
- 27 限定ソフトウェア保証、ライセンス契約、情報使用

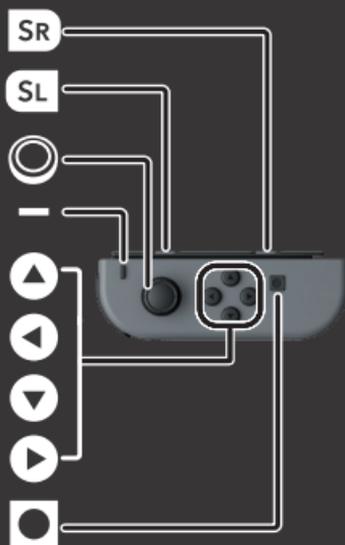
コントローラー

このマニュアルはJoy-Con™グリップと、横持ちのJoy-Con™(L)、Joy-Con™(R)について記載します。

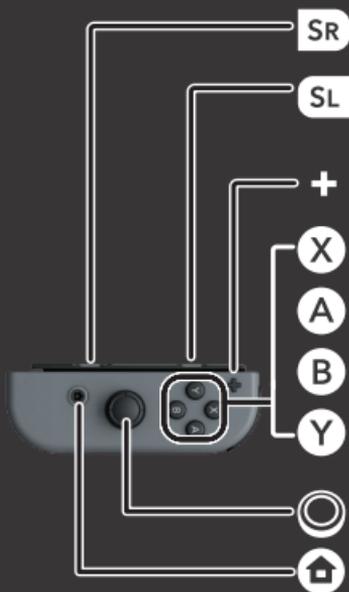
Joy-Con グリップ



Joy-Con™ (L)



Joy-Con™ (R)



デフォルトの操作方法

Joy-Con グリップ

アクション	操作
選手の移動	Ⓕ
ダッシュ	ZR
アイコンパス または アイコン 切り替え	R
ポストアップ または 厳しい ディフェンス/ディフェンスアシスト/ ハードストップ	ZL
ロブパス/アリウープ または ブロック/リバウンド	X
ドリブルムーブ/シュート/パス または スティール/ハンズアップ/ コンテスト	Ⓔ
テイクオーバー (MyCareer)	プレス Ⓔ
バウンス/派手なパス または テイクチャージ (長押し) フロップ (2回軽く押す)	A
パス/タッチパス または 選手の切り替え (ボールに一番近い選手へ)	B
プレイを指示する/ピック コントロール またはダブルチーム	L
タイムアウト または インテンショナルファウル	-
ポーズ	+

デフォルトの操作方法

Joy-Con™

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
選手の移動		
ダッシュ		
アイコンパス または アイコン切り替え	操作なし	操作なし
ポストアップ または 厳しい ディフェンス/ ディフェンスアシストプロテクト/ ハードストップ		
ロブパス/アリウープ または ブロック/リバウンド		
ドリブルムーブ/シュート/パス または スティール/ハンズアップ	操作なし	操作なし
非対応	 を押す	 を押す
バウンス/派手なパス または テイクチャージ		
パス/タッチパス または 選手の切り替え (ボールに一番近い選手へ)		
プレイを指示する/ピック コントロール または ダブルチーム	操作なし	操作なし
タイムアウト または インテンショナルファウル	操作なし	操作なし
ポーズ		

操作方法

Joy-Con グリップ

基本的なオフェンス	操作	基本的なディフェンス
選手の移動		選手の移動
プロコントロール: ドリブル ムーブ/シュート/パス		スティール/ハンズアップ
ポストアップ/プロテクト/ ハードストップ		厳しいディフェンス/ ディフェンスアシスト
ダッシュ		ダッシュ
プレイを指示する/ ピックコントロール		ディフェンス調整/ ダブルチーム
アイコンパス		アイコン切り替え
パス/タッチパス		選手の切り替え (ボールに一番近い選手へ)
バウンスパス (軽く押す) 派手なパス (2回軽く押す)		テイクチャージ
シュート (押す)、ポンプ フェイク/ホップギャザー (軽く押す)スピンシュート (2回軽く押す)		スティール (押す) インテンショナルファウル (長押し)
ロブパス (軽く押す)、 アリウープ(2回軽く押す)		ブロック/リバウンド
ゲームプレイ HUD		ゲームプレイ HUD
オフェンスゲームプラン		ディフェンスゲームプラン
(試合中のコーチング) オフェンス戦略		(試合中のコーチング) ディフェンスセット
(試合中のコーチング) 選手交代		(試合中のコーチング) 選手交代

操作方法

Joy-Con™

基本的なオフェンス	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	基本的なディフェンス
選手の移動			選手の移動
プロコントロール: ドリブルムーブ/ シュート/パス	操作なし	操作なし	スティール/ハンズ アップ
ポストアップ/プロテ クト/ハードストップ			厳しいディフェンス/ ディフェンスアシスト
ダッシュ			ダッシュ
プレイを指示する/ ピックコントロール	操作なし	操作なし	ディフェンス調整/ ダブルチーム
アイコンパス	操作なし	操作なし	アイコン切り替え
パス/タッチパス			選手の切り替え (ボール に一番近い選手へ)
バウンスパス (軽く押 す) 派手なパス (2回軽 く押す)			テイクチャージ
シュート (押す) ポンプフェイクホップ ギャザー (軽く押す)、 スピンシュート (2回軽く押す)			スティール (押す) インテンショナル ファウル (長押し)
ロブパス (軽く押す) アリウープ (2回軽く 押す)			ブロック/リバウンド
ゲームプレイ HUD	操作なし	操作なし	ゲームプレイ HUD
オフェンスゲーム プラン	操作なし	操作なし	ディフェンスゲーム プラン
(試合中のコーチング) オフェンス戦略	操作なし	操作なし	(試合中のコーチング) ディフェンスセット
(試合中のコーチング) 選手交代	操作なし	操作なし	(試合中のコーチング) 選手交代

上級オフENS

Joy-Con グリップ

アクション	操作
ピックコントロール	L を長押しする。 R でロールかフェードを選択し C でピック方向を選択
バウンスパス	A を軽く押す
オーバーヘッド/ロブパス	X を軽く押す
派手なパス	A を2回軽く押す
アリウープ	X を2回軽く押す
ドリブルピッチ/ハンドオフ	A を長押しして選択した味方をボールのもとに動かすその選手がハンドオフの射程内に入るまで待つか A を離して早めにパスを出す
走り込ませてパス	X を長押しして選択した味方をゴールにカットインさせるその選手が射程内に入るまで待つか X を離して早めにパスを出す
フェイクパス	X + A
ジャンプパス	Y + B
ギブ&ゴー	B を長押ししてパスを出す選手のコントロールを維持 B を離すとボールが戻る
ブットバックダンク/レイアップ、フィニッシュアリウープ (受け手を操作中)	Y を倒したままにする
プロコントロールパス	R + C

上級オフense

Joy-Con™

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
ポジショナル プレイコール	操作なし	操作なし
オーバーヘッド/ ロブパス	▲	Y
派手なパス	▶ を2回軽く押す	X を2回軽く押す
アリウープ	▲ を2回軽く押す	Y を2回軽く押す
ドリブルピッチ/ ハンドオフ	▶ を長押しして選択した味方をボールのもとに動かす。その選手がハンドオフの射程内に入るまで待つか、▶ を離して早めにパスを出す	X を長押しして選択した味方をボールのもとに動かす。その選手がハンドオフの射程内に入るまで待つか、X を離して早めにパスを出す
走り込ませてパス	▲ を長押しして、選択した味方をゴールにカットインさせるその選手が射程内に入るまで待つか、▲ を離して早めにパスを出す	Y を長押しして、選択した味方をゴールにカットインさせるその選手が射程内に入るまで待つか、Y を離して早めにパスを出す
フェイクパス	▲ + ▶	Y + X
ジャンプパス	▼ + ▼	B + A
ギブ&ゴー	▼ を長押しして、パスを出す選手のコントロールを維持。▼ を離すとボールが戻る	A を長押しして、パスを出す選手のコントロールを維持。A を離すとボールが戻る

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
プットバック ダンク/レイアップ、 フィニッシュア リ ウーブ (受け手を操作中)	 を長押しする	 を長押しする
プロコン ロールパス	操作なし	操作なし

上級ディフェンス

Joy-Con グリップ

アクション	操作
移動	Ⓒ
ファストシャッフル	ZR + ZL + Ⓒ を任意の方向に倒し続ける
スティール	Y を軽く押す
ブロック	X
リバウンド	X (ボールが空中にある時)
チャック/グラブ	A を軽く押す
テイクチャージ	A を長押しする
フロップ	A を2回軽く押す
ディナイ	相手選手の近くで ZL を長押しする
激しいディフェンス	ZL
コンテスト	Ⓒ を素早く動かして離す
ドリブラーを囲う	ZL を押したまま Ⓒ をドリブラーに向けて動かす
ハンズアップ	Ⓒ を長押しする倒し続ける
ディナイハンズアウト	Ⓒ を倒し続ける (オフボールディフェンス中)
ダブルチーム	L を長押しする
アイコンダブルチーム	L を軽く押し、ダブルチームさせたい選手のアイコンを長押しする

上級ディフェンス

Joy-Con™

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
移動	○	○
ファスト シャッフル	SR + SL + ○ を任意の 方向に倒す	SR + SL + ○ を任意の 方向に倒す
スティール	◀ を軽く押す	B を軽く押す
ブロック	▲	Y
リバウンド	▲ (ボールが空中にある時)	Y (ボールが空中にある時)
テイク チャージ	▶ を長押しする	X を長押しする
フロップ	▶ を2回軽く押す	X を2回軽く押す
ディナイ	相手選手の近くで SL を長押しする	相手選手の近くで SL を長押しする
激しい ディフェンス	SL	SL
ドリブラーを 囲う	SL を押したまま ○ を ドリブラーに向けて動かす	SL を押したまま ○ を ドリブラーに向けて動かす
コンテスト	操作なし	操作なし
ハンズアップ	操作なし	操作なし
ディナイ ハンズアウト	操作なし	操作なし
ダブルチーム	操作なし	操作なし
アイコン ダブルチーム	操作なし	操作なし

プロコントロール

プロコントロールを使用すると、さらに精度の高いオフェンス操作が可能になります。

プロコントロール: シュート Joy-Con グリップ

アクション	操作
ジャンプシュート	Ⓧ を真下に倒してから離す (真上に倒せばバンクシュート)
ポンプフェイク	ジャンプシュートを開始した後 すぐに Ⓧ を離す
ランニング/フローターシュート (ミドルレンジでドライブ中)	Ⓧ を下に倒し続ける
ホップギャザー	ドライブ中に Ⓧ を左下か 右下に倒し続ける
スピニングャザー	ボールを右手でドライブ中 Ⓧ を時計 回りに回転させた後倒し続ける
ノーマルレイアップ (ゴールヘッドライブ中)	ドライブ中に Ⓧ を左、右、上に倒し続 ける(Ⓧ でフィニッシュする手を決める)
ユーロステップレイアップ (ゴールヘッドライブ中)	ボールを右手でドライブ中 Ⓧ を時計 回りに回転させた後倒し続ける
クレイドルレイアップ (ゴールヘッドライブ中)	ボールを右手でドライブ中 Ⓧ をボールを 持っていない手の方向に倒し続ける
リバースレイアップ (ベースライン沿いを ドライブ中)	ベースラインに近い手の方向に向けて Ⓧ を倒し続ける
ツウハンドダンク (ゴールヘッドライブ中)	ZR を押しながら、Ⓧ を上に倒し続ける
利き手/反対の手のダンク (ゴールヘッドライブ中)	ZR を押しながら、Ⓧ をダンクしたい 手の方向(左/右)に倒し続ける
派手なダンク (ゴールヘッドライブ中)	ZR を押しながら、Ⓧ を上に倒し続ける
ステップスルー	ポンプフェイク開始から終了までに もう一度 Ⓧ を倒し続ける

プロコントロール: シュート

Joy-Con™

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
ジャンプ シュート	操作なし	操作なし
ポンプフェイク	操作なし	操作なし
ランニング/ フローター シュート (ミドルレンジで ドライブ中)	操作なし	操作なし
ホップギャザー	立っている状態、または ドライブ中に ○ を軽く 押す (○ でホップする 方向を決める)	立っている状態、または ドライブ中に B を軽く 押す (○ でホップする 方向を決める)
スピニングャザー	立っている状態、または ドライブ中に SR を押しな がら、 ○ を2回軽く押す	立っている状態、または ドライブ中に SR を押しな がら、 B を2回軽く押す
ノーマルレイア ップ (ゴールへ ドライブ中)	操作なし	操作なし
ユーロステップ レイアップ (ゴールへ ドライブ中)	○ をオフハンドの方向に 長押ししながら ○ を2回 軽く押す	B をオフハンドの方向に 長押ししながら ○ を2回 軽く押す
クレイドルレイ アップ (ゴールへ ドライブ中)	○ をボールハンドの方向に 長押ししながら ○ を 2回軽く押す	B をボールハンドの方向に 長押ししながら ○ を 2回軽く押す
リバースレイ アップ (ベース ライン沿いを ドライブ中)	操作なし	操作なし

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
ツースハンド ダンク (ゴールへ ドライブ中)	操作なし	操作なし
利き手/反対の 手のダンク (ゴールへ ドライブ中)	操作なし	操作なし
派手なダンク (ゴールへ ドライブ中)	操作なし	操作なし
ジャンプ中の シュート変更	操作なし	操作なし
ステップスルー	操作なし	操作なし

プロコントロール: ドリブル

Joy-Con グリップ

アクション	操作
トリプルスレット ジャブステップ	Ⓜ を弾く (左/右/前)
トリプルスレット アタック ヘジテーション	Ⓜ を左上か右上に倒し続ける
トリプルスレット スタートドリブル	ZL を押しながら、Ⓜ を上に弾く
トリプルスレット スピンアウト	Ⓜ を回す
トリプルスレット ステップバック	Ⓜ を下に弾く
シグネチャー サイズアップ コンボ	Ⓜ を上に弾く
ヘジテーション (クイック)	Ⓜ を右に弾く (右手でドリブル中)
ヘジテーション (エスケープ)	Ⓜ を右に倒し続ける (右手でドリブル中)
イン&アウト	Ⓜ をボールハンドの方向の右上か左上に動かした後、すぐに離す
クロスオーバー (フロント)	Ⓜ を左に弾く (右手でドリブル中)
クロスオーバー (レッグスルー)	ドライブ中、Ⓜ を左に動かしてすぐに離す (右手でドリブル中)
ビハインドザバック	Ⓜ を左に弾く (右手でドリブル中)
スピン	Ⓜ を時計回りに回転させずに離す (右手でドリブル中)

アクション	操作
ハーフスピン	Ⓢ を右から上に4分の1回転させ すぐに離す (右手でドリブル中)
ステップバック	Ⓢ を下に弾く (ドライブ中)

プロコントロール: ドリブル

Joy-Con™

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
トリプルスレット ジャブステップ	操作なし	操作なし
トリプルスレット ヘジテーション	操作なし	操作なし
トリプルスレット サイズアップ	操作なし	操作なし
トリプルスレット スピンアウト	操作なし	操作なし
トリプルスレット ステップバック	操作なし	操作なし
ヘジテーション (クイック)	操作なし	操作なし
ヘジテーション (エスケープ)	操作なし	操作なし
イン&アウト	操作なし	操作なし
クロスオーバー (フロント)	操作なし	操作なし
クロスしてヘジテーション エスケープ	操作なし	操作なし
クロスオーバー (レッグスルー)	操作なし	操作なし
ビハインドザバック	操作なし	操作なし
スピン	操作なし	操作なし
ーフスピン	操作なし	操作なし
ステップバック	操作なし	操作なし

ポストシュート (ZL を押してポストアップ) Joy-Con グリップ

アクション	操作
ポストフック (ショートレンジ)	Ⓔ を倒し続ける (Ⓕ はニュートラル状態)
シミーフック	ZR + Ⓔ を上に倒し続ける (Ⓕ はニュートラル状態)
ポストフェード (ショートレンジ外)	Ⓔ を左下か右下に倒し続ける
ポストレイアップ	Ⓔ を上に倒し続ける (Ⓕ はゴール方向に倒した状態)
ステップスルーレイアップ	Ⓔ をゴール方向に倒し続ける (Ⓕ はゴール方向に倒した状態)
シミーフード	ZR を押したまま、Ⓔ を左下か右下に倒し続ける (Ⓕ はニュートラル状態)
ポンプフェイク	リストにあるシュートのうちのどれかを開始し Ⓔ を中央に戻す
アップ&アンダー/ステップスルー	ポンプフェイク開始から終了までの間にもう一度 Ⓔ を倒し続ける

ポストシュート Joy-Con™

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
ポストフック (ショートレンジ)	操作なし	操作なし
シミーフック	操作なし	操作なし
ポストフェード (ショートレンジ外)	操作なし	操作なし
ステップスルーレイアップ	操作なし	操作なし
シミーフェード	操作なし	操作なし
ポンプフェイク	操作なし	操作なし
アップ&アンダー/ ステップスルー	操作なし	操作なし

ポストムーブ (L2を押してポストアップ) Joy-Con グリップ

アクション	操作
クイックスピン/フックドライブ	Ⓒを回す
フェイク	Ⓒをゴールと逆方向以外の任意の方向に弾く
ポストホップ	Ⓒをゴールと逆方向(左/右)に倒したまま、Yを軽く押す
ポストステップバック	Ⓒをゴールと逆方向に倒してから、Yを軽く押す
ドロップステップ	Ⓒをゴールと逆方向(左/右)に倒したまま、Yを軽く押す

ポストムーブ (SLを押してポストアップ) Joy-Con™

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
クックスピン	操作なし	操作なし
フックドライブ	操作なし	操作なし
フェイク	操作なし	操作なし
ポストホップ	○をゴールから離れるように左か右に倒したまま、○を軽く押す	○をゴールから離れるように左か右に倒したまま、○を軽く押す
ポストステップ バック	○をゴールと逆方向に倒したまま、○を軽く押す	○をゴールと逆方向に倒したまま○を軽く押す
ドロップ ステップ	○をゴールに向かって左か右に倒したまま○を軽く押す	○をゴールに向かって左か右に倒したまま○を軽く押す

ディフェンス操作 Joy-Con グリップ

アクション	操作	状況
移動	Ⓕ	常時
ファストシャッフル	ZR + ZL + Ⓕ	常時
スティール	Y を軽く押す	常時
ブロック	X を軽く押す	常時
リバウンド	X (ボールが空中にある時)	常時
テイクチャージ	A を長押しする	常時
フロップ	A を2回軽く押す	オンボール ディフェンス中
激しいディフェンス	ZL	オンボール ディフェンス中
ドリブラーを囲う	ZL を押したまま Ⓕ を ドリブラーに向け倒す	オンボール ディフェンス中
コンテスト	Ⓔ を弾く	オンボール ディフェンス中
ハンズアップ	Ⓔ を任意の方向に倒す	オンボール ディフェンス中
ディナイボール	Ⓔ を任意の方向に倒す	オンボール ディフェンス中
ダブルチーム	L	常時

ディフェンス操作

Joy-Con™

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	状況
移動			常時
ファストシャッフル	+ +	+ +	常時
スティール	を軽く押す	を軽く押す	常時
ブロック	を軽く押す	を軽く押す	常時
リバウンド	 (ボールが空中にある時)	 (ボールが空中にある時)	常時
チャック/グラブ	を軽く押す	を軽く押す	常時
テイクチャージ	を長押しする	を長押しする	常時
フロップ	を2回軽く押す	を2回軽く押す	オンボールディフェンス中
激しいディフェンス	を倒し続ける	を倒し続ける	オンボールディフェンス中
ドリブラーを囲う	を押したまま をドリブラーに向けて動かす	を押したまま をドリブラーに向けて動かす	オンボールディフェンス中
コンテスト	操作なし	操作なし	非対応
ハンズアップ	操作なし	操作なし	非対応
ディナイボール	操作なし	操作なし	非対応
ダブルチーム	操作なし	操作なし	非対応

限定ソフトウェア保証およびライセンス契約

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 <https://www.take2games.com/eula/>（「ウェブサイト」）にアップロードされます。本契約の最新版がアップロードされてから本ソフトウェアのご使用を続けられる場合、更新版の規定事項に同意したものとみなされます。

「本ソフトウェア」には、本契約に含まれるすべてのソフトウェア（関連するサービスを含む）、付随する取扱説明書、パッケージおよびその他の書き込まれたファイル、電子的もしくはオンラインの資料または文書、ならびにこれらのソフトウェアおよび関連資料のコピーすべてが含まれます。

本ソフトウェアはライセンス許諾されたものであり、販売されたものではありません。本ソフトウェアおよびこれと同梱されているその他の資料を開封、ダウンロード、インストール、コピーまたはその他に使用した場合、米国会社TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE社、その子会社および系列会社（「ライセンサー」または「当社」）との本契約の条項ならびにプライバシーポリシー（www.take2games.com/privacy）およびサービス利用規約（www.take2games.com/legal）に拘束されることに同意したものとみなされます。

本契約では、拘束力のある個別仲裁、および集団訴訟の権利放棄に関する規定が、「拘束力のある個別仲裁」の項に記載されており、この規定によって、お客様と当社との間の「紛争等」（以下に定義）に関する、本契約に基づくお客様の権利は影響を受け、また裁判所ではなく、拘束力のある個別仲裁において紛争等を解決することがお客様および当社に義務付けられます。以下に説明するとおり、お客様は、拘束力のある個別仲裁の項を拒否する権利を有します。

本契約を慎重にご通読ください。本契約の内容に同意していただけない場合は、本ソフトウェアの開封、ダウンロード、インストール、コピーまたは使用を禁じます。

本ライセンス契約を締結するには、お客様は、ご自身の居住国における法定成人年齢に達した成年者でなければなりません。お客様は、当社のソフトウェアを使用する行為または当社のソフトウェアにアクセスする行為の一切（お客様がご自身のアカウントへのアクセスを許可した者の行為を含む）について、法的および金銭的な責任を負います。お客様は、ご自身が法定成人年齢に達していること、および（紛争等解決条項を含む）本契約を了解し、受諾することを確認します。お客様が法定成人年齢に達していない場合には、お客様の親または法定後見人が本契約に同意する必要があります。

ライセンス許諾

本契約ならびにその条項および条件に従い、ライセンサーはお客様に、本ソフトウェアの文書に別段の規定がない限り、本ソフトウェア一式をライセンサーによって意図された特定の1台のゲームプラットフォーム（例：コンピューター、モバイル機器またはゲームコンソール）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独占的な、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。お客様に対するライセンス権利の許諾は、お客様が本契約を遵守していることが条件となります。本契約下でお客様に許諾されるライセンスの有効期間は、お客様が本ソフトウェアをインストールされるかその他の形で利用された日時に開始し、お客様による本ソフトウェアの破棄または本契約の解除のうちのいずれか早い方の日時に終了するものとします（下記参照）。

本ソフトウェアはお客様へ販売されるのではなくライセンス許諾されるものであり、お客様は、本ソフトウェアの権利および所有権が移譲または付与されないことならびに本契約によって本ソフトウェアの権利が販売されないことに同意し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、コンピューターコード、視聴覚エフェクト、テーマ、キャラクター、キャラクター名、シナリオ、会話内容、設定、美術、効果音、楽曲および著作人格権等の本ソフトウェアに関するすべての権利、権原および利益はライセンサーに帰属します。本ソフトウェアは米国の著作権法および商標法ならびに世界各地で適用される法律および条約によって保護されています。本ソフトウェアは、ライセンサーからの事前の書面による承諾なく全部または一部を方法または媒体の如何を問わずコピー、複製、改ざん、改変または再配布することは認められません。方法または媒体の如何を問わず本ソフトウェアの全部または一部をコピー、複製、改ざん、改変、または再配布した者は著作権法を意図的に犯すことになり、米国またはその領土において民事罰および刑事罰の対象となる可能性があります。米国における著作権法違反は法定刑として違反事例1件あたり最大15万ドルの罰金が科せられます。本ソフトウェアにはライセンス許諾された資料が含まれており、本契約に対する違反事例の際はライセンサーのライセンサーも自らの権利を保護する処置をとる可能性があります。本契約においてお客様への許諾が明示されていないあらゆる権利はライセンサーおよび該当する場合はそのライセンサーに帰属します。

ライセンス許諾の条件

お客様は以下の事項に同意し、他のいかなる個人または団体に対しても以下の方法に関する助言または指示を提供しないことに同意したものとみなされます：

- ソフトウェアを商用目的で利用しないこと。
- 金銭または他の有価物を賭けることを他者と合意してソフトウェアを使用しないこと。
- ライセンサーによる事前の書面による許諾なくまたは本契約に明示されている方法で許諾を得ない限り、ソフトウェアおよびソフトウェアのコピー（仮想アイテムもしくは仮想通貨（以下に定義）を含むが、これらに限定されない）を再配布、リース、ライセンス許諾、売却、賃貸、兌換通貨に換金またはその他の方法で移譲もしくは移転しないこと。
- （本契約に規定された場合以外に）ソフトウェアまたはその一部のコピーを作成しないこと。
- ソフトウェアのコピーを不特定多数のユーザーが使用またはダウンロードできるようにネットワーク上で提供しないこと。
- ソフトウェアまたは本契約に別段の明示的な規定がある場合を除き、ソフトウェアを、オンライン上での使用を目的としてネットワーク上においてまたは同時に複数のコンピューターもしくはゲーム機において使用またはインストールしないこと（または他者にこれを許可しないこと）。
- ソフトウェアを同梱のCD-ROM、DVD-ROMもしくはゲームカードから実行する必要性を迂回する目的で、ソフトウェアをハードドライブまた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ソフトウェア自体によって作成された全部または一部のコピーは除く）。
- ソフトウェアをコンピューターゲーム・センターまたはその他の施設において使用またはコピーしないこと。ただし、ライセンサーは、ソフトウェアの商用目的での使用を可能にするためにお客様にライセンス契約を申し出ることができます。
- ソフトウェアの全部または一部をリバース・エンジニアリング、デコンパイル、逆アセンブル、表示、上演を行ったり、ソフトウェアに基づいた派生物を作成したり、それ以外の方法でソフトウェアを改変したりしないこと。
- ソフトウェア上またはソフトウェア内に表示されている所有権に関する表示、マークまたはラベルを削除または改変しないこと。
- 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または阻止すること。
- ソフトウェアのオンライン機能に関連して、（不具合の悪用やバグの利用を含むが、これらに限定されない）チートを行ったり、無許可のロボット、スパイダーまたはその他のプログラムを使用したりしないこと。
- ソフトウェアのオンライン機能の利用規約、ポリシー、ライセンスまたは規範を遵守すること。
- 米国の輸出法もしくは規制または米国の経済制裁によりソフトウェアの供与が禁止されている国にソフトウェアを（直接または間接的に）移送、輸出または再輸出したり、その他に法令またはソフトウェアを入手した国の法律（随時改正が入る可能性もある）に違反したりしないこと。

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：ソフトウェアを起動する、ソフトウェアのデジタルコピーにアクセスするまたは特定のロック不可能な、ダウンロード可能な、オンライン上のもしくはその他に特別なコンテンツ、サービスおよび/もしくは機能（「特別要素」と総称）にアクセスするには、ソフトウェアのダウンロード、固有シリアルコードの償還、ソフトウェアの登録、第三者によるサービスへの加入および/またはライセンサーによるサービスへの加入（関連利用規約およびポリシーの受諾を含む）が必要となる可能性があります。特別要素へのアクセスは、一つのシリアルコードにつき一つのユーザーアカウント（以下に定義）に限定されており、別段の明示的な規定がない限り、譲渡、販売、リース、ライセンス許諾、賃貸、兌換仮想通貨へ換金または別のユーザーによって再登録されることはできません。本段落の規定は、本契約のその他の規定に優先します。

あらかじめ記録されたコピーライセンスの譲渡：ソフトウェアや付随文書のコピー（履歴やバックアップ用のコピーを含む）または本ソフトウェアもしくは付随文書の部分もしくは構成要素を一切手元に残さず、かつ、譲受人が本契約の条項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および付随文書の物理的コピー一式を恒久的に他者に譲渡することが認められます。あらかじめ記録されたコピーライセンスの譲渡には、本ソフトウェアの文書に記載されている具体的な手順の遵守が必要となる可能性があります。本契約に明示的な規定がない限りまたはライセンサーによる事前の書面の同意がある場合、仮想通貨または仮想アイテムの譲渡、販売、リース、ライセンス許諾、賃貸または兌換仮想通貨への換金

を行えません。一度限り有効な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はできず、また、特別要素は、オリジナルであるインストールされた本ソフトウェアのコピーが削除されたまた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った場合、動作を停止することがあります。本ソフトウェアまたは個人での使用の目的をとしています。上記にかかわらず、本ソフトウェアのプリリリース版コピーは譲渡不可能です。

技術的な防護措置: 本ソフトウェアには、本ソフトウェアへのアクセスを制限するため、特定機能もしくはコンテンツへのアクセスを制限するため、無許可でのコピー作成を防止するためまたはそれ以外の方法によって本契約に基づいて許諾された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、本ソフトウェアへのライセンス管理、製品アクティベーションおよびその他のセキュリティ技術の組み込みならびにモニタリングの使用（本契約の違反を含む本ソフトウェアまたはその一部もしくは増成要素への無許可アクセス、使用、コピーを防止するために指定された日時、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を含むが、これらに限定されない）が含まれる可能性があります。ライセンサーは、常に本ソフトウェアの使用を監視する権利を留保します。かかるアクセス管理を妨害したり、かかるセキュリティ機能の解除または回避を試みたりはならず、万が一行った場合、本ソフトウェアは正常に動作しない可能性があります。ライセンサーが特別要素へのアクセスを可能にする仕様である場合、それらの特別要素に同時にアクセスできるのは本ソフトウェア一式1つ分に限られます。オンラインサービスへアクセスしたり、本ソフトウェア用の更新ファイルやパッチをダウンロードしたりするには、さらなる規定および登録が必要になる場合があります。有効なライセンス下にある本ソフトウェアのみが、更新やパッチのダウンロードを含むオンライン上のサービスにアクセスするために使用可能です。ライセンサーは、30日前の通知後または当社の合理的な制御が及ばない理由のために直ちにまたは本契約、ライセンサーのプライバシーポリシーおよび/もしくはライセンサーのサービス利用規約を含む本ソフトウェアに適用される契約もしくはポリシーの条項にお客様が違反した場合、本契約に基づいて許諾されたライセンスおよび本ソフトウェアへのアクセス（関連するサービスおよび製品を含むが、これらに限定されない）が制限、停止または解除される場合があります。

ユーザーによって作成されたコンテンツ: お客様は、本ソフトウェアを使用してゲームプレイ用のマップデータ、シナリオ、スクリーンショット、車のデザイン、キャラクター、アイテムまたはお客様によるゲームプレイの動画等のコンテンツを作成することができます。本ソフトウェアの使用許諾の交換条件として、および、本ソフトウェアの使用を通じたお客様による供物によって著作権が発生する範疇において、お客様はライセンサーに対し、本ソフトウェアならびに関連製品およびサービスに関連して任意の方法および任意の目的でお客様の供物を使用する独自の、恒久的、取消不可能、完全に移譲可能およびサブライセンス可能な全世界で有効な権利およびライセンス（適用ある法律および国際条約によって知的財産権に付与された保護措置のすべての期間に関して追加の通知または補償を一切行うことなくお客様の供物を複製、コピー、転用、改変、上演、表示、出版、放送、送信またはその他に既知もしくは未知の方法によって一般大衆に伝達し、再配布する権利を含むが、これに限定されない）を許諾するものとみなされます。お客様は適用法に基づく本ソフトウェアならびに関連製品およびサービスに関連したライセンサーおよび他のプレイヤーによるかかる供物の使用および享受に関して、著作権者、出版、名声または帰属に関する著作権者人格権についての主張を放棄し、決してこれを主張しないことに同意するものとみなされます。ライセンサーに対するこのライセンスの許諾および上記の適用ある著作権者人格権に関する条項は、本契約の終了後も存続します。

インターネット接続: 本ソフトウェアはインターネットを基盤とする要素にアクセスしたり、本ソフトウェアを認証したり、その他の機能を実行したり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: 本ソフトウェアもしくはソフトウェア機能を使用するためまたは本ソフトウェアを正常に動作させるために、お客様は、第三者のゲーミングプラットフォームもしくはソーシャルネットワークアカウント等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（「第三者アカウント」）または本ソフトウェアの文書に記載されたライセンサーもしくはその系列会社におけるアカウントを用意し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されない場合、本ソフトウェアの特定の機能が作動しなかったり、全部または一部が正常に作動しなくなったりする可能性があります。本ソフトウェアは、本ソフトウェアおよびその機能にアクセスするために、ライセンサーまたはその系列会社におけるソフトウェア用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もあります。ユーザーアカウントへのログインは第三者アカウントと関連付けられる場合があります。本ソフトウェアの使用とアクセスに用いるユーザーアカウントと第三者アカウントの使用とセキュリティはすべてお客様の責任となります。

仮想通貨と仮想アイテム

本ソフトウェアにより仮想通貨および仮想アイテムを使用するライセンスを購入および/またはプレイを通じて獲得することができる場合、以下の追加の条項および条件が適用されます。

仮想通貨と仮想アイテム:本ソフトウェアにより、ユーザーは、(i)本ソフトウェア内限定の交換媒介物である仮想の仮想通貨(「仮想通貨」)を使用することができ、および(ii)本ソフトウェア内の仮想アイテム(「仮想アイテム」)を手(または限定的使用権を獲得)することができる。使用される用語にかかわらず、仮想通貨と仮想アイテムは、本契約で規定される限定的なライセンス権を表章するものです。本契約の条項および遵守に従い、ライセンサーは、お客様が本ソフトウェア内限定の私的かつ非商業的なゲームプレイ目的で取得する仮想通貨および仮想アイテムを使用するための非独占的で、譲渡不可能で、サブライセンス不可能で、限定的な権利およびライセンスをお客様に許諾します。適用法に別段の禁止規定がある場合を除き、お客様が取得する仮想通貨および仮想アイテムはお客様に対してライセンス許諾されるものであり、お客様は仮想通貨および仮想アイテムに関する権原または所有権が本契約に基づいて譲渡または移転されないことを確認されたものとみなされます。本契約は、仮想通貨および仮想アイテムの権利を売却するものとは解釈されません。

仮想通貨および仮想アイテムは、現実の通貨と同等の価値を有するものでも、現実の通貨を代替するものでもありません。お客様は、ライセンサーが、適用法で禁じられている場合を除いて常に仮想通貨および/または仮想アイテムの知覚価値または購入価格に影響を与える改定または措置を行う可能性があることを確認し、これに同意するものとみなされます。仮想通貨および仮想アイテムを使用しない場合は費用は発生しません。ただし、仮想通貨および仮想アイテムに対して本契約に基づいて許諾されたライセンスは、ライセンサーが本ソフトウェアの提供を停止した時または本契約がその他に終了した時に本契約および本ソフトウェアの文書の条項および条件に従って終了されます。ライセンサーは、その単独の裁量により、仮想通貨もしくは仮想アイテムへのアクセスもしくは使用にかかる料金を請求する権利を留保し、および/または、仮想通貨もしくは仮想アイテムを有料もしくは無料で配布することができます。

仮想通貨と仮想アイテムの獲得と購入:本ソフトウェアにおける特定の活動または実績の達成により、ライセンサーから仮想通貨を購入または獲得することができます。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等のゲーム内活動の達成に応じて仮想通貨または仮想アイテムを提供することができます。取得した仮想通貨および/または仮想アイテムは、ユーザーアカウントに追加されます。お客様は、ソフトウェア内またはライセンサーが許可した第三者のオンラインストア、アプリケーションストアもしくは他の店舗(「ソフトウェアストア」と総称)に参加してプラットフォーム上で、仮想通貨および仮想アイテムを購入することができます。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(サービス利用規約およびユーザー契約を含むが、これらに限定されない)に基づきます。ソフトウェアストアにより、本オンラインサービスのサブライセンスがお客様に許諾されています。ライセンサーは、仮想通貨の割引またはプロモーションを行うことがあり、お客様に通知することなくかかる割引またはプロモーションを変更するまたは打ち切ることがあります。アプリケーションストアから仮想通貨を正規の手順で購入すると、仮想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日に購入できる仮想通貨の上限額を設定します。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、その単独の裁量により、購入または使用できる仮想通貨の額、仮想通貨の使用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あったかどうかにかかわらず、お客様はユーザーアカウントを通じた仮想通貨の購入について単独で責任を負います。

残高の計算:お客様はユーザーアカウントにログインすると、所有している仮想通貨および仮想アイテムを確認できます。ライセンサーは、その単独の裁量により、お客様のユーザーアカウントに存在する利用可能な仮想通貨および仮想アイテムに関するすべての計算を行う権利を留保します。また、ライセンサーは、その単独の裁量により、仮想アイテムの購入またはその他の目的に関連してお客様のユーザーアカウントに仮想通貨が出入れされる額および方法を決定する権利を留保します。ライセンサーはかかる計算を一貫した合理的な手段で行うよう努力しますが、お客様は、お客様からライセンサーにかかる計算が意図的に不正確に行われた旨を主張する文書提出しない限り、ユーザーアカウントにおける利用可能な仮想通貨および仮想アイテムに関するライセンサーの算定が最終的なものとなることを確認し、これに同意するものとみなされます。

仮想通貨と仮想アイテムの使用:ゲーム内で購入されるすべての仮想通貨および/または仮想アイテムは、関連する本ソフトウェアによって異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ゲームプレイ中にプレイヤーによって消費または喪失されます。仮想通貨および仮想アイテムは本ソフトウェア内でしか使用できないものであり、ライセンサーは、その単独の裁量により、仮想通貨および/または仮想アイテムの使用を単一のゲームに制限できます。金銭または他の有価物を贈りけることを他者と合意して、仮想通貨および/または仮想アイテムを使用することは厳禁です。仮想通貨および仮想アイテムについて許可される使用法と目的は随時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仮想通貨お

よび/または仮想アイテムの残高は、本ソフトウェア内で仮想通貨および/または仮想アイテムを使用すると減少します。仮想通貨および/または仮想アイテムの使用は、ユーザーアカウントに存在する仮想通貨および/または仮想アイテムに対する請求および支払いを意味します。本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仮想通貨および/または仮想アイテム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仮想通貨および/または仮想アイテムは、本ソフトウェアの使用に関連する特定の事由の発生を受けて事前の通知なく減少することがあります。例えば、ゲームオーバーになったらまたはお客様のキャラクターが死亡したら仮想通貨または仮想アイテムを喪失する可能性があります。お客様の許可があったかどうかにかかわらず、お客様は、お客様のユーザーアカウントを通じて行われた仮想通貨および/または仮想アイテムのすべての使用について責任を負います。お客様のユーザーアカウントにおいて許可されていない仮想通貨および/または仮想アイテムの使用を発見した場合、www.take2games.com/supportからサポートの要請を送信することによって直ちにライセンサーに通知してください。

引換え不可: 仮想通貨および仮想アイテムはゲーム内の製品およびサービスにのみ引き換えられます。仮想通貨または仮想アイテムの売却、リース、ライセンス許諾もしくは賃貸または兌換可能な仮想通貨への変換を行うことはできません。仮想通貨および仮想アイテムは、ゲーム内の製品およびサービスにのみ引き換えられるものであり、本契約に明示的な規定がある場合またはその他に適用法で要求される場合を除いて何時も金銭または金銭的な価値を持つものまたはライセンスもしくはその他個人が事業体の製品と引き換えることはできません。仮想通貨および仮想アイテムに金銭的価値は一切なく、ライセンサーならびにその他個人および事業体のいずれも、仮想通貨または仮想アイテムを現実の通貨等の有価物と交換を負いません。

払戻し不可: 仮想通貨および仮想アイテム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戻し、譲渡または交換はできません。適用法に禁止規定がない限り、ライセンサーは、その単独の裁量において適切と判断するとおりに仮想通貨および/または仮想アイテムを管理、規制、制御、改変、停止および/または削除する絶対的権限を有し、かかる権利の行使に関してお客様またはその他の者に対して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する本ソフトウェアを用いたゲームプレイ上の場合以外の他者（本ソフトウェアの他のユーザー等）への仮想通貨または仮想アイテムの譲渡、取引、販売または交換（「無許可取引」は、ライセンサーによって是認されておらず、固く禁止されます。ライセンサーは、お客様が無許可取引を実施、補助または要求した場合にライセンサーの単独の裁量によりユーザーアカウント、仮想通貨および仮想アイテムを終了、停止または改変し、本契約を終了する権利を留保します。かかる活動に関与するお客様は、自らの責任でこれを行うものとし、また、ライセンサー、その取引先、ライセンサー、系列会社、請負業者、役員、取締役、社員および代理人に対してかかる活動に直接的または間接的に起因するすべての損失、損害または経費について責任を負うことに同意するものとみなされます。お客様は、ライセンサーが無許可取引の発生時期にかかわらず本契約に効果する詐欺や違反、適用法令の違反または本ソフトウェアの動作を意図的に妨害するとされる行為もしくはその他の妨害効果がある何らかの干渉効果があり得る行為を疑うまたはかかる行為の証拠を有する場合にライセンサーが該当するアプリケーションストアの無許可取引の中止、停止、終了、中断または取消しを要求する可能性があることを確認したものとみなされます。当社がお客様が無許可取引を行っていることを確認するまたは疑う理由がある場合、お客様はさらに、ライセンサーがその単独の裁量によりお客様のユーザーアカウントの利用可能な仮想通貨および仮想アイテムへのアクセスを制限するまたはお客様のユーザーアカウントおよびお客様のユーザーアカウントに関連した仮想通貨、仮想アイテムおよびその他のアイテムを終了または停止できることに同意するものとみなされます。

所在地: 仮想通貨は特定の所在地に居住されているお客様のみが利用可能なものです。該当する所在地に居住されていない場合、仮想通貨の購入または使用は行えません。

ソフトウェアストアの利用規約

本契約およびソフトウェアストアを通じた本ソフトウェアの提供（仮想通貨または仮想アイテムの購入を含む）には、該当するソフトウェアストアに規定または要求される追加の条項および条件が適用され、また、かかるすべての適用される条項および条件はここで参照することにより本契約に組み込まれます。ライセンサーは、ソフトウェア内のまたはソフトウェアストアを通じたお客様の購入取引に関連するクレジットカードもしくは銀行関連の料金またはその他料金もしくは手数料についてお客様に対して責任を負いません。かかる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。ライセンサーはかかる取引に関する責任を明示的に排除し、お客様はすべての取引に関するお客様の救済がかかるソフトウェアストアからまたはかかるソフトウェアストアを通じて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契約であり、ソフトウェアストアとの契約ではありません。お客様は、ソフトウェア

トアがお客様に本ソフトウェアに関連するメンテナンスまたはサポートサービスを提供する義務を有しないことを確認したものとみなされます。前述を除き、適用法で認められる最大の範囲において、ソフトウェアストアは、本ソフトウェアに関するその他の保証義務を負いません。製造物責任に関する本ソフトウェアに関連する請求、適用ある法律もしくは規制要件の不遵守、消費者保護法もしくは類似の法律に基づく請求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かかる請求についての責任を負いません。お客様は、ソフトウェアストアのサービス利用規約およびその他のソフトウェアストアの適用ある規則またはポリシーに従わなければなりません。本ソフトウェアのライセンスは、お客様が所有する該当機器でのみ本ソフトウェアを使用するための譲渡不可能なライセンスです。お客様は、米国の通商禁止対象の国またはその地理的地域に居住したり、米国財務省の指定国民リストまたは米国商務省の取引禁止顧客もしくは団体リストに掲載されたりしていないことを表明したものとみなされます。ソフトウェアストアは、本契約上の第三受益者であり、お客様に対し本契約を強制する可能性があります。

情報の収集および使用

本ソフトウェアをインストールし、使用することで、お客様は本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および使用に関する規定（必要に応じ）(i)米国および欧州以外の国またはお客様の国（プライバシー保護水準が低い国を含む）におけるライセンサー、その系列会社、ベンダーと取引先および政府当局等の他の第三者への個人情報およびその他の情報の転送、(ii)ユーザー作成コンテンツの特定またはウェブサイト等のプラットフォームにおけるスコア、ランキング、達成事項等のゲームプレイデータの表示といったお客様のデータの一般公開、(iii)ハードウェア製造会社、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とのお客様のゲームプレイデータの共有、ならびに(iv)随時改定される先述のプライバシーポリシーに記載された個人情報およびその他の情報のその他の使用および開示を含む）に同意したものとみなされます。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。

お客様の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、随時改定されるプライバシーポリシー（www.take2games.com/privacy）が本契約の他の記載事項に優先します。

保証

限定保証：ライセンサーはお客様（お客様が本ソフトウェアの最初かつ当初の購入者である場合に限り、お客様が当初購入者からの譲渡としてあらかじめ記録された本ソフトウェアおよび付随文書を取得した場合を除く）に対し、本ソフトウェアが記録されているオリジナルの記憶媒体に、購入日から90日間は通常の使用およびサービスにおける素材および加工技術上の欠陥が発生しないことを保証します。ライセンサーはお客様に対し、本ソフトウェアが本ソフトウェアの文書内に記載されている最低限のシステム要件を満たしているパーソナルコンピューターと互換性があることまたはゲーム機の製造会社から対応しているゲーム機と互換性があることを認定されていることを保証します。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は様々であるため、ライセンサーは、お客様がお使いのコンピューターまたはゲーム機における本ソフトウェアの動作は保証しかねます。ライセンサーは、お客様に本ソフトウェア製品をお楽しみいただくのを阻害する物事について、本ソフトウェアがお客様の要望を満たすものであることについて、本ソフトウェアの実行に中断またはエラーが発生しないことについて、または本ソフトウェアと第三者製のソフトウェアおよびハードウェアとの互換性について、または本ソフトウェアに含まれているエラーの修正について保証しません。

ライセンサーまたは授權代表者による口頭または書面による声明または助言は、保証となるものではありません。地域によっては黙示的保証の除外もしくは制限事項または適用法に基づく消費者の権利の制限が認められているため、上記の除外事項および制限事項の一部または全部がお客様には適用されない場合があります。

お客様が保証期間中に何らかの理由で本ソフトウェアまたは本ソフトウェアが記録されている記憶媒体に欠陥を発見した場合、ライセンサーは、ライセンサーが本ソフトウェアの生産を継続している限り、保証期間中に欠陥が判明した本ソフトウェアを無料で交換することに同意します。本ソフトウェアの供給がその時点で中止されている場合、ライセンサーは、同等以上の価値を有する本ソフトウェアと類似した製品を代用する権利を留保します。この保証は、ライセンサーによって提供されたオリジナルの記憶媒体および本ソフトウェアに限定され、通常の磨耗や劣化には適用されません。欠陥が誤用、酷使または過失に起因するものである場合、本保証は適用されず、無効となります。法定の黙示的保証は、上述の90日間に明示的に限定されます。

上記の規定を除き、お客様が欧州連合加盟国の居住者である場合、ライセンサーは本ソフトウェアの目的への適合性お

よ品質の十分性を保証します。この保証は、商品性、特定目的適合性または侵害不存在に関する他の保証を含む口頭または書面による明示的または黙示的なあらゆる保証の代わりとなります。その他の表明または保証はライセンスを拘束力しないものとします。

上記の限定保証の対象である本ソフトウェアを返品する場合、お客様の氏名と差出人住所、日付の入った購入時のレシートのコピーおよび欠陥とお客様が本ソフトウェアを実行しているシステムについて簡潔にまとめた文書を添えて、下記のライセンスの住所宛てにオリジナルの本ソフトウェアのみをご送付ください。

お客様のライセンスに対する責任

適用される法律において最大限に許可される範囲で、お客様は、本契約の条項に従った本ソフトウェア使用時のお客様の作為および不作为に直接または間接的に起因するすべての損害、損失および費用に関して、ライセンスならびにその取引先、ライセンス、系列会社、請負業者、役員、取締役、社員および代理人に対して責任を負うことに同意したものとみなされます。

適用される法律において最大限に許可される範囲で、ライセンスは、物的損害、営業権の喪失、コンピューターの故障、誤動作等を含む本ソフトウェアの所有、使用もしくはは誤動作に起因する特別、付随的もしくはは間接的損害賠償および法律で認められる範囲における人身被害、物的損害もしくはは逸失利益に関する損害賠償または本契約もしくはは本ソフトウェアに起因もしくはは関連する新因による懲罰的損害賠償（不法行為（過失を含む）、過失、厳格責任等の発生原因を問わず、ライセンスがかかる損害賠償の可能性の通知を受けたか否かを問わない）について責任を負わないものとします。（適用法に規定がある場合を除き）適用される法律において最大限に許可される範囲で、ライセンスの損害賠償額の総額は、お客様が本ソフトウェア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。

お客様が欧州連合加盟国の居住者である場合、上記の規定とは別異の規定にかかわらず、ライセンスは、お客様が被った損失または損害で、ライセンスによる本契約の違反またはライセンスの過失の結果として合理的に予測可能なものについて責任を負いますが、予測不可能な損失または損害については責任を負いません。

当社は、当社のネットワークおよびその他のインターネット上、無線ネットワーク上または他の第三者ネットワーク上を行き来するデータの流れを制御しかねます。かかる流れは大部分が第三者によって提供または制御されるインターネットおよび無線サービスの実行に影響されます。常に、かかる第三者の作為または不作为によってお客様のインターネット、無線サービスまたはこれらの一部への接続が阻害される可能性があります。当社は、かかる事由が発生しないことを保証することができません。適用される法律において最大限に許可される範囲で、当社は、お客様のインターネット、無線サービスもしくははこれらの一部への接続または本ソフトウェアならびに関連サービスおよび製品の使用を阻害する第三者の作為または不作为に起因またはは関連するすべての責任を排除します。

契約の終了

本契約はお客様またはライセンスによって終了されるまで有効です。本契約は、(オンライン上でのみ動作しているゲームに関して)ライセンスが本ソフトウェアのサーバーの運用を停止した場合、ライセンス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もしくははその他の不法行為に関与しているもしくはは関与している可能性があるとして判断もしくはは確信した場合、または上記のライセンス許諾条件等の本契約の条項および条件の不遵守があった場合、自動的に終了します。お客様は、(i) サービス利用規約に定められた方法で本ソフトウェアのアクセスもしくはは使用に用いられているご自身のユーザーアカウントを終了および削除することをライセンスに要求することによってまたは(ii) 自身が所有、管理もしくはは制御するすべての本ソフトウェアのすべてのコピーを破壊および/もしくはは削除することによって、いつでも本契約を終了することができます。ゲームプラットフォームからソフトウェアを削除することによって仮想通貨および仮想アイテム等のユーザーアカウントに関連付けられた情報が削除されることはありません。同じユーザーアカウントで本ソフトウェアを再インストールすると、仮想通貨や仮想アイテム等のユーザーアカウントに関連付けられた従前の情報へ再びアクセスできるようになります。ただし、適用法に別段の禁止規定がある場合を除き、何らかの理由による本契約の終了でユーザーアカウントが削除された場合、ユーザーアカウントに関連付けられたすべての仮想通貨および/または仮想アイテムも削除され、ユーザーアカウントに関連付けられた本ソフトウェアまたは仮想通貨もしくはは仮想アイテムを使用できなくなります。本契約がお客様による本契約の違反によって終了した場合、ライセンスはお客様による本ソフトウェアの再登録または本ソフトウェアへの再アクセスを禁止する可能性があります。本契約の終了後、お客様は、原物の本ソフトウェアを破壊またははライセンスへ返納しなければならず、また、本ソフトウェアがインストールされているクライアントサーバー、コンピューター、ゲーム機またはモバイル機器からを含め所有または管理している本ソフトウェア、付随文書、関連資料お

よび本ソフトウェアのすべての構成要素の全てのコピーを修復不可能な状態に破壊しなければなりません。本契約の終了後、ユーザーアカウントに関連付けられた仮想通貨または仮想アイテムを含む本ソフトウェアの使用権は直ちに終了し、お客様は本ソフトウェアのすべての使用を停止しなければなりません。本契約の終了が、本契約に基づいて生じた当社の権利またはお客様の義務に影響を及ぼすことはありません。

米国政府による権利制限

本ソフトウェアおよび文書は完全に私費によって開発されており、「商用コンピューターソフトウェア」もしくは「制限された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下請業者による使用、複製、開示には、DFARS 252.227-7013の技術データおよびコンピューターソフトウェアにおける権利条項目のサブパラグラフ(c)(1)(ii)項またはFAR 52.227-19の商用コンピューターソフトウェアの権利制限条項のサブパラグラフ(c)(1)項および(2)項(該当する方)に規定されている制限が適用されます。契約者/製造者は、下記に所在するライセンサーです。

エクイティ上の救済

お客様は、本契約をもって、本契約の条項が特に強制されない場合はライセンサーが不可逆的な損害を受けることに同意したものとみなされ、したがって、お客様は、ライセンサーが、取得可能な他の救済に加えて暫定的差止命令による救済および本契約の差止命令による救済を含む本契約に関する適切なエクイティ上の救済を保証、他の保証または損害の証拠なく取得す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

お客様は、ライセンサーから時期を問わずお客様に送付された請求書に含まれているか否かにかかわらず、(ライセンサーの純収入に係る税金を除く) 利息および罰金を含む本契約に基づいて企図された取引に関して政府機関によって課されたあらゆる種類のすべての公租公課および徴収についてライセンサーならびにそのすべての系列会社、役員、取締役および社員に対して責任を負うものとします。お客様は、控除を受ける資格がある場合、ライセンサーにすべての非課税証明書のコピーを提供するものとします。本契約に基づくお客様の行為に関連してお客様が負担したすべての費用およびコスト(もしあれば)は、お客様に単独でご負担いただきます。お客様は、いかなる費用についてもライセンサーから払戻しを受ける権利を有せず、これに関してライセンサーを無害に保つものとみなされます。

サービス利用規約

本ソフトウェアのすべてのアクセスおよび使用は、本契約、該当する本ソフトウェアの文書、ライセンサーのサービス利用規約およびライセンサーのプライバシーポリシーの適用対象であり、サービス利用規約のすべての条項および条件がここで参照することにより本契約に組み込まれます。これらの契約は、本ソフトウェアならびに関連サービスおよび製品の使用に関するお客様とライセンサーの間の完全な合意を示すものであり、お客様とライセンサーの間の書面または口頭の従前の合意に優先し、かかる従前の合意に取って代わります。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。

雜則

本契約のいずれかの規定が何らかの理由で強制不可能とされた場合、当該規定は、強制可能とするために必要な範囲でのみ修正されるものとし、本契約のその他の規定は影響を受けないものとします。

拘束力のある個別仲裁-本項を慎重にご通読ください。本項により、裁判所において訴訟を提起する権利を含むお客様の権利が大幅に変更される場合があります。

1. 本拘束力のある個別仲裁に関する項は、お客様の居住国の法律が禁じる範囲には適用されません。
2. お客様および当社は、当社の製品またはサービスに関する何らかの紛争、請求または論争(契約、制定法、規制、条例、不法行為(詐欺、不実表示、詐欺的誘因または過失を含む)またはその他コモンロー上もしくはエクイティ上の法理に基づくものであるかを問わず、下記仲裁の適用除外の段落に記載された事項を除き、かつ、本「拘束力のある個別仲裁」の項の有効性、強制執行可能性または適用範囲(下記集団訴訟の権利放棄の条項の強制執行可能性を除く)を明示的に含む)がお客様と当社との間で発生した場合(以下「紛争等」)、当該紛争等は、裁判所において解決するのではなく、下記のとおり拘束力のある仲裁に付することに合意します。「紛争等」という用語には、執行可能な限り最も広範な意味を付し、例えば、本契約、プライバシーポリシー、サービス利用規約、または当社との間のその他の契約に基づいて生じるすべての事項が含まれます。お客様は、仲裁においては裁判官または陪審が存在しないこと、および裁判所による仲裁裁定の審査は限定的であることを了解します。

3. 仲裁の適用除外。お客様および当社は、お客様または当社が少額裁判所において個別に提起した請求については、本項に記載する仲裁条項の対象外とすることに合意します。さらに、仲裁が行われている間、当社またはお客様は、現状を維持することを目的として、裁判所においてお客様に対する差止命令を求める権利を有するものとします。
4. 集団訴訟の権利放棄。本契約に記載する仲裁手続は、個別にのみ行われます。お客様および当社のいずれも、紛争等に関連して、他の個人もしくは団体に生じる紛争もしくは他の個人もしくは団体に生じる紛争に参加するか、もしくはかかる紛争を統合する権利、または代表者の資格において何らかの紛争を仲裁する（ある集団の代表メンバーとして、または私的法務総裁の資格において仲裁する場合を含むが、これらに限定されない）権利を有しないものとします。さらに、お客様および当社が合意しない限り、仲裁人は、複数名による請求を統合することはできません。仲裁人は、適用法律により許容される個別の救済または個別の救済方法を裁定することができますが、適用法で認められる最大の範囲において、お客様以外の者に関して当社に対する救済を裁定することはできません。
5. 拘束力のある仲裁を拒否する権利。お客様が本拘束力のある個別仲裁に関する要件を拒否することを希望する場合、お客様は、本契約を受諾するものの拘束力のある個別仲裁を拒否する日から30日以内に（適用法によりこれより長い期間が要求される場合を除く）に、書面当社に通知する必要があります。お客様による書面通知は、TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE 法務部 宛付：10036 ニューヨーク州ニューヨーク市西44番街110番地（110 West 44th Street, New York, New York, 10036）仲裁拒否関係担当者宛てに郵送する必要があります。お客様の通知には、(1) お客様の氏名、(2) お客様の郵送先住所、(3) お客様のSocial ClubのオンラインID（お持ちである場合）、および(4) 当社との間の紛争等を仲裁で解決することを希望しない旨の明確な記載を含める必要があります。お客様の拒否通知を当社が受領することの確保についてはお客様が責任を負いますので、書面による受領証が得られる方法で通知をご送付ください。
6. 紛争等の通知。お客様が当社との間で紛争等を生じさせる場合、お客様は、交渉を通じて当該紛争等を非公式に解決する機会を当社に与えるため、書面通知をTAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE 法務部 宛付：10036 ニューヨーク州ニューヨーク市西44番街110番地（110 West 44th Street, New York, New York, 10036）紛争仲裁関係担当者宛てに送付しなければなりません。通知は、当該紛争等が生じてから2年以内、ただしいかなる場合も適用ある出訴期限法に基づき法的手続の開始が阻却されたであろう日より前に行う必要があります。適時に通知を行わなかった場合は請求がすべて阻却されるものとします。当社がお客様との間で紛争等を生じさせる場合、当社は、可能であれば、当社がお客様について登録している住所宛てに通知を行います。お客様および当社は、当該紛争等の通知が行われてから30日以内、当該紛争等について誠実に交渉することに合意します。当該紛争等の通知が受領された日から30日以内に当該紛争等が解決しなかった場合、当社またはお客様は、本項に規定するとおり、当該請求を仲裁において追求することができます。
7. 仲裁の規則および手続。仲裁は、米国連邦仲裁法および連邦仲裁法に従うものとし、また本仲裁合意により変更される、2014年7月1日発効のJAMS簡易仲裁規則および手続（JAMS Streamlined Arbitration Rules and Procedures）（「JAMS規則」）に基づきJudicial Arbitration Mediation Services, Inc.（「JAMS」）が行うものとします。JAMS規則（仲裁の開始に関する説明を含む）は、JAMSのウェブサイト（<http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration>）上で公開されています。JAMS規則によって要求される仲裁費用は当社が支払い、仲裁費用が訴訟費用に比べて法外に高額となることをお客様が立証することができた場合には、お客様に発生した仲裁申立費用および審理費用のうち、訴訟費用に比べて仲裁費用が法外に高額とならないようにするために必要と仲裁人がみなす範囲については当社が支払います。各当事者は、自らの弁護士報酬および費用を支払うものとします。ただし、係争中の一または複数の請求により有利な判決を得た方の当事者が自らに発生した弁護士報酬および/または訴訟費用の支払いを受けることができる場合はこの限りではなく、この場合、仲裁人は、適用法により要求されるとおり、弁護士報酬または費用を裁定するものとします。
8. 仲裁地。JAMS規則に基づき本人が出頭する審理が必要とされる場合、お客様の選択により、ニューヨーク州ニューヨーク郡、またはお客様が居住する米国内の郡で当該審理を行います。
9. 仲裁人の決定。仲裁人による決定または裁定は最終的なものとし、両当事者を拘束するものとします。別段の合意がない限り、決定または裁定には、当該裁定についての事実関係および法的根拠が明記されるものとします。仲裁人は、両当事者が請求し、かつ、信用性を有する関連証拠により裏付けられると当該仲裁人が判断した、コモンロー上またはエクイティ上の救済手段のみを裁定することが認められるものとします。いかなる決定または裁定も、管轄権を

有する裁判所による最終判決として強制することができます。いずれかの当事者が判決の有効性について異議を申し立てたものの、それが却下された場合、却下された方の当事者は、当該異議申立てに関連する相手方当事者の費用および弁護士報酬を支払うものとします。

10. 効力の継続。本拘束力のある個別仲裁に関する項は、本契約、または当社からお客様へのサービス提供の終了後も存続します。
11. 条項および条件の変更可能性の否認。当社は、エンドユーザー使用許諾契約、プライバシーポリシー、諸条件またはその他の契約を当社の裁量で変更することができるものの、紛争等が発生した後は、当社は、当該紛争等に関する本仲裁合意または本契約に定める規則を変更する権利を有しません。
12. 分離可能性。本仲裁規定のいずれかの部分が無効、強制執行不能または違法とみなされた場合であっても、本仲裁規定の残りの部分は有効に存続するものとし、無効、強制執行不能または違法とされる規定が含まれていなかった場合と同様に本仲裁規定の条項に従って解釈されるものとします。これに対する唯一の例外は、集団訴訟の権利放棄に関する規定です。集団による仲裁手続の禁止規定が無効、強制執行不能または違法と判断された場合、本仲裁合意の全部が無効となるものとし、紛争等は、適用ある集団訴訟に関する規則および手続に基づき、裁判所において行われるものとし、何らかの理由により、ある請求が仲裁ではなく裁判所において行われる場合、当該紛争等はニューヨーク州ニューヨーク郡の州裁判所または連邦裁判所においてのみ提起されるものとします。州裁判所に提起された訴訟は、法律により許容される場合、いずれの当事者によっても連邦裁判所に移送することができます。

準拠法

本契約はニューヨーク州で締結され、ニューヨーク州の準拠法選択の原則を排除して、ニューヨーク州法に準拠し、同法に従って解釈されるものとします。拘束力のある個別仲裁の対象とならない紛争等については、お客様および当社は、ニューヨーク州ニューヨーク郡の州裁判所および連邦裁判所の専属管轄権に服すること、およびかかる裁判所に対する管轄権、裁判地または不便宜法廷地に関する異議を放棄することに合意します（ただし、許容される場合に訴訟を連邦裁判所に移送できるいずれの当事者の権利にも影響を及ぼさないものとする）。本段落は、適用法が許容する限度まで広義に解釈されます。例えば、お客様が欧州連合加盟国の居住者である場合、お客様は居住している加盟国の消費者保護法の強行規定の利益を享受し、居住している加盟国の裁判所に本契約に関連する法的手続を提起することができます。お客様は、ご自身による本契約、プライバシーポリシー、サービス利用規約、または当社との間のその他の契約の違反は、当社のソフトウェアまたはサービスに関してお客様が当社に対し主張し得る請求に対する積極的抗弁（COMMON LAW上またはクワイティ上生じるものと性格付けられるものであるかを問わない）となることに同意します。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際連合条約（1980年、ウィーン）は本契約、または本契約から生じる紛争等もしくは取引には適用されないことに合意します。当社は、エンドユーザー使用許諾契約、サービス利用規約、プライバシーポリシー、または当社のソフトウェアおよびサービスに関連するその他の適用される条項および条件の違反（契約の違反、COMMON LAW上の権利の侵害または適用ある州法もしくは連邦法の違反であることを問わない）を理由として、お客様に対して民事上の請求を提起する権利を有します。

本ライセンスに関するご質問は、以下の住所に書面でお問い合わせください。NY 10012、ニューヨーク、622ブロードウェイ、TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.(TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 110 WEST 44th STREET, NEW YORK, NY 10036, UNITED STATES OF AMERICA)

お客様による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他のすべての条項および条件が適用されます。

© 2005-2020 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software, are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2020 NBA Properties, Inc. All Rights Reserved. Officially licensed product of the National Basketball Players Association. All other trademarks are property of their respective owners. Patents and Patent Pending: www.take2games.com/Legal.

Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.