



NBA 2K22



2K



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。

目次

1 製品サポート

1 操作方法

3 基本的なオフェンス

3 基本的なディフェンス

4 上級オフェンス

5 上級ディフェンス

6 プロコントロール: シュート

7 プロコントロール: ドリブル

8 ポストムーブ

9 ポストシュート

10 ディフェンス操作

11 限定ソフトウェア保証ライセンス契約情報使用

XBOX ONE ワイヤレス コントローラー	LOGITECH RUMBLE PAD 2	キーボード
	左スティック	A / S / D / W
	ボタン 1	テンキー 5
	ボタン 2	Spacebar
	ボタン 3	テンキー 1
	ボタン 4	テンキー 3
	ボタン 5	左 ⇧ Shift
	ボタン 6	テンキー ↵ Enter
	ボタン 7	Tab
	ボタン 8	テンキー +
	ボタン 10	Esc
	ボタン 9	Pg Up
	方向パッド	↑ / ← / → / ↓
	右スティック	テンキー 2 / 4 / 6 / 8

基本的なオフェンス	コントローラー	キーボード	基本的なディフェンス
選手の移動		A / S / D / W	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		テンキー 2 / 4 / 6 / 8	ハンズアップ
ポストアップ/プロテクト/ ハードストップ		左 ⇧ Shift	厳しいディフェンス
ダッシュ		テンキー ← Enter	ダッシュ
プレイを指示する/ ピックコントロール		Tab	ディフェンス調整 /ダブルチーム
アイコンパス		テンキー +	アイコン切り替え
パス (軽く押す)/ スキップパス(長押し)		Spacebar	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) ハンドオフ/ピッチパス (長押し)		テンキー 1	テイクチャージ (長押し)フロップ (2回軽く押す)
シュート (押す) ポンプフェイク/ホップ (軽く押す) スピンギャザー (2回軽く押す)		テンキー 5	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) 選手をゴールに導く (長押し)		テンキー 3	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

上級オフENS

ピックコントロール	LB か Tab を長押しする。 RB かテンキー + でロールかフェードを選択し、 L かテンキー Enter でピック方向を選択。
バウンスパス	B かテンキー 1 を軽く押す
オーバーヘッドパス	Y かテンキー 3 を軽く押す
派手なパス	B かテンキー 1 を2回軽く押す
アリウープ	Y かテンキー 3 を2回軽く押す
走り込ませてパス	Y かテンキー 3 長押しで、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 かテンキー 3 を離して早めにパスを出す
ハンドオフ/ピッチパス	B かテンキー 1 を長押しで、選択した受け手をボール保持者に走り込ませ、 B かテンキー 1 を離してパスを送る。
フェイクパス	Y + B /テンキー 3 + テンキー 1 (静止またはドライブ中)
ジャンプパス	X + A /テンキー 5 + Spacebar
ギブ&ゴー	A か Spacebar を長押しして、パスを出す選手のコントロールを維持。 A か Spacebar を離すとボールが戻る
プットバックダンク/ レイアップフィニッシュ アリウープ (受け手を操作中)	X かテンキー 5 を長押しする
プロコントロールパス	RB + R かテンキー + + テンキー 2 / 4 / 6 / 8
タイムアウト	ビュー ボタンか Pg Up

上級ディフェンス

移動	Ⓔ
ファストシャッフル	Ⓕ + Ⓖ + Ⓔ
スティール	ⓧ を軽く押す
ブロック	Ⓨ
リバウンド	Ⓨ (ボールが空中にある時)
テイクチャージ	ⓑ を長押しする
フロップ	ⓑ を2回軽く押す
ディナイ	相手選手の近くで Ⓕ を長押しする
激しいディフェンス	Ⓕ を長押しする
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
コンテスト	Ⓡ を素早く動かして離す
ハンズアップ	Ⓡ を上に倒し続ける
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	Ⓖ を長押しする
アイコンダブルチーム	Ⓖ 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

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

アクション	入力
ジャンプシュート	Ⓔ を下に倒し続けてから離す
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/フロッター (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 (ゴールヘッドライブ中)	Ⓔ を押しながら、Ⓔ を左か右に倒し続ける
スピニングギャザー (ゴールヘッドライブ中)	Ⓔ + Ⓔ を回してから倒し続ける
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)	Ⓔ をオフハンドの方向に倒し続けながら Ⓔ を2回軽く押すか Ⓔ を左下に倒し続ける (右手でドライブ中)
クレイドルレイアップ (ゴールヘッドライブ中)	Ⓔ をボールハンド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
ツーハンドダンク (ゴールヘッドライブ中)	Ⓔ + Ⓔ 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)	Ⓔ 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)	Ⓔ + Ⓔ を下に倒し続ける
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: ドリブル

下では入力を **R** として記載しています。

アクション	入力	状況
トリプルスレット ジャブステップオーバー	R を弾く (左/右/前)	トリプルスレット
トリプルスレット ポンプフェイク	R を下に弾く	トリプルスレット
トリプルスレット アタックヘジテーション	R を左上か右上に倒し続ける	トリプルスレット
トリプルスレット スピニアウト	R を回転させ、すぐに戻す	トリプルスレット
トリプルスレット ステップバック	RT + R を下に弾く	トリプルスレット
ヘジテーション (クイック)	R を右に弾く (右手でドリブル中)	ドリブル
シグネチャー サイズアップ	右スティックを様々な方向に素早く動かして離す	ドリブル
シグネチャー コンボ	RT を押ししながら、 R を上に弾く	ドリブル
ヘジテーション (エスケープ)	RT を押ししながら、右スティックを右に動かしてすぐに離す (右手でドリブル中)	ドリブル
イン&アウト	R をボールハンドの方向の左上か右上へ動かした後すぐに離す	ドリブル
クロスオーバー (フロント)	右スティックを上弾く (右手でドリブル中)	ドリブル
クロスオーバー (レグスルー)	ドライブ中、 R を左に動かしてすぐに離す (右手でドリブル中)	ドリブル
ビハインドザバック	R を左に弾く (右手でドリブル中)	ドリブル
スピン	R を時計回りに回転させすぐに離す (右手でドリブル中)	ドリブル
ハーフスピン	R 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)	ドリブル

ポストムーブ (R を押してポストアップ)

アクション	入力
クイックスピン/フックドライブ	R を回す
フェイク	R を左/下/右に弾く
ポストホップ	L をゴールと逆方向(左/右)に倒したまま、X を軽く押す
ポストステップバック	L をゴールと逆方向に倒したまま、X を軽く押す
ドロップステップ	L をゴール方向(左/右)に倒したまま、X を軽く押す
フェイシング変更	R を上に弾く

ポストシュート (R を押してポストアップ)

アクション	入力
ポストフック (ショートレンジ)	R を上に弾く (L はニュートラル状態)
シミーフック (ショートレンジ)	RT + (R) を上に弾く (L はニュートラル状態)
ポストフェード (ショートレンジ外)	R を左下か右下に倒し続ける
ポストレイアップ	R を上に倒し続ける (L は倒した状態)
ステップスルーレイアップ	R をゴール方向に倒す (L はゴール方向に倒した状態)
シミーフェード	RT を押したまま、R を左下か右下に倒し続ける (L 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、R 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 R を倒し続ける

ディフェンス操作

アクション	入力	状況
移動	Ⓕ	常時
ファストシャッフル	RT + LT + Ⓕ	常時
スティール	X を軽く押す	常時
ブロック	Y	常時
リバウンド	Y (ボールが空中にある時)	常時
テイクチャージ	B を長押しする	常時
フロップ	B 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	LT を長押しする	オフボールディフェンス中
ドリブラーを囲う	LT 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	R を弾く	オフボールディフェンス中
ハンズアップ	R 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	R を任意の方向に倒す	オフボールディフェンス中
ダブルチーム	LB	常時
ブル チェア	背中で押し込んでくる相手から離れるように Ⓕ を押す	ポストディフェンス

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。本契約の更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ソフトウェア、電子の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、複製されたものではありません。本ソフトウェアおよびこれに関連し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ないこと（お客様が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、法的および全般的な責任を負います。お客様は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）に同意されたことと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「本契約」は、（以下に定義）に関する、本契約に基づき個別仲裁の権利は影響を受けます。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解決することを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。

本契約を慎重にご確認ください。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、法的および全般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（紛争等解決事項を含む）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、お客様の限られた法定代理人が本契約に同意する必要があります。

ライセンス許諾

本契約および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目的のゲームプラットフォーム（例：コンシューマー、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、限定された、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した日から開始され、お客様による本ソフトウェアの破壊または本契約の解除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と並び本契約によって本ソフトウェアの権利を販売されないことと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、商標、特許、ソフトウェア、コンピュータコード、視覚的エフェクト、テーマ、キャラクター、モーターゲーム、ソフトウェア、コンテンツ、会話内容、設定、美術、効果音、音楽および著作権者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。本ソフトウェアは本国の著作権法および他国に於いて世界各所で適用される法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、改変または複製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、または複製配布した者は著作権法に規定の刑罰に処せられ、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15万ドルの罰金が発生します。本ソフトウェアはライセンス許諾された資料が含まれており、本契約に対する同意事項の際に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および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：

- 本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本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、本ソフトウェアおよび本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、交換通貨に換金またはその他の方法で移譲もしくは転売しないこと。
- （本契約に規定された場合以外に）本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。
- 本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。
- 本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、本ソフトウェアを、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）。
- 本ソフトウェアを同様のCD-ROMもしくはDVD-ROMから実行する必要性を迂回する目的で、本ソフトウェアをハードウェアまたはその他の物理装置上にコピーしないこと（実行を効率的にするためにインストール時に本ソフトウェア自体による必要とされた全部または一部のコピーは除く）。
- 本ソフトウェアをコンピュータゲーム・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、本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あります。
- 本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、本ソフトウェアに基づいた派生物を作成したり、それ以外の方法で本ソフトウェアを改変したりしないこと。
- 本ソフトウェア上または本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本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。
- 本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）パッチを行ったり、無許可のレポート、スパムダガーなどの他のプログラムを使用したりしないこと。
- 本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本ソフトウェアの供与が禁止されている国に本ソフトウェアを（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本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）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のアクセス：本ソフトウェアを起動する、本ソフトウェアのデジタルコピーにアクセスする場合は特定のロック不可能な、ダウンロード可能な、オンライン上でのもしくはその他に別記したコンテンツ、サービスおよび/もしくは機能（「特別要素」とも）にアクセスするには、本ソフトウェアダウンロード、固有シリアルコードの償還、本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、交換通貨または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：本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複製を複製することは一時的に許容されます。かつ、譲渡が本契約の同意事項に同意した場合には限り、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場合は認められません。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場合があります。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による承諾がある場合、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、賃貸または交換通貨への換金を行なっても、一度限りバックアップ用のコピーをオンライン上で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ません。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かった場合、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、本ソフトウェアのプレリリース版コピーは譲渡不可能です。

技術的な防衛措置：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目的、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に、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き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のもしくはは構成要素の無許可アクセス、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、カンファマー、シリアルナンバーおよび/またはその他のセキュリティ/アイデンティティを含むが、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/アイデンティティの無許可の解除または回避を試みたり、妨げを行ったり、アクセスまたは本ソフトウェア一式に付随したアイテムをバックアップしたり、本ソフトウェアが特別要素へのアクセスを可能にする仕掛けがある場合、それらの特別要素は同時にアクセスできない本ソフトウェア一式に付随したアイテムをバックアップしたり、本ソフトウェアの更新ソフトウェア/パッチをダウンロードするには、さらなる規定および登録が必要と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、更新ソフトウェア/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日間の通知後または当社の合理的な判断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ソフトウェアへアクセス（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、アイテムなどお客様によるゲームプレイの動画など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てお客様による供与物として著作権が発生する場において、お客様はライセンスに対し、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与物を使用する独占的、恒久的、取消不可、完全に移譲可能および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法的財産権に付与される保護措置のすべての期間に亘って追加の通知または準備を一切行わず）とこれらの提供物の複製、コピー、転用、改変、上演、表示、出版、放送、送信またはその他の熟知もしくは未知の方法によって一般大衆に伝達し、再配布を権利を含むが、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、本契約に基づき本ソフトウェアならびに関連製品およびサービスにインストールされたライセンサーおよび他のプレイヤーによるかかる供与物の使用および享受に関して、著作権、出版、名声または帰属に関する著作人人格権についての主要な放棄し、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人人格権に関する条項は、本契約が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して構築されており、本ソフトウェアを認識したり、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: 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に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必要の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使用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はお客様がお客様が所持または所有しない場合、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ります。ユーザーアカウントのログインID、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

本ソフトウェアにおいて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、および追加のお客様および条件が適用されます。

仮想通貨と仮想アイテム: 本ソフトウェアにおいて、ユーザーは、(i) 本ソフトウェア内限定的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、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」）を入手（または限定的使用権を獲得）することができます。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ライセンス権を表するものです。本契約の条項および通知に従い、ライセンサーは、お客様が本ソフトウェア内限定的私的かつ商業的ゲームプレイ目的で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、譲渡不可で、サブライセンス不可で、限定的な権利およびアクセスをお客様に許諾します。適用法に反する禁止規定がある場合を除き、お客様は仮想通貨および仮想アイテムを任意のライセンサーに対してライセンス許諾されたものであり、お客様は仮想通貨および仮想アイテムに関する原則または所有権を本契約について譲渡または転売できないことを承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あり、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、適用法が許している場合において仮想通貨および/または仮想アイテムの価値または購入価格に影響を与える改定または修正を行う可能性があります。お客様は、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よっ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点または本契約がその他に終了した時点で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使用: 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などのゲーム内の活動の達成に応じて仮想通貨または仮想アイテムを提示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、ソフトウェア内で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。ソフトウェア内のゲーム内アイテムまたは仮想通貨の購入および使用、ソフトウェアストアの運営期間（サブスクリプションおよびユーザー契約を含むが、これらに限定されない）に準じます。ソフトウェア内では、本オンラインサービスのサブシステムがお客様に許諾されています。ライセンサーは、仮想通貨またはプロモーションを行うことがあり、お客様が通知することなくかかる追加のレベルを促す変更する場合があります。アプリケーションストアから仮想通貨を入手する非独占的権利と購入するものと、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を設定します。制限の目的は偽造と不正の侵入を防ぐことにより、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て仮想通貨の購入に対し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の出入しに関す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標準的な手段で行うよう努めますが、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ことを主張する文書を提供しない限り、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仮想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もしくは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。金銭または他の価値物を懸けたことと偽造を合意して、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諾された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た仮想通貨および/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しない仮想通貨および/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せん。本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できます。例えば、ゲームオーバーになったりお客様がキャラクターが死亡したり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。ライセンサーのユーザーアカウントにおいて許可されている仮想通貨および/または仮想アイテムの使用を見つけた場合、www.take2games.com/supportがサポートの申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質入または引換可能な仮想アイテムの交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のみに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はその他に適用法が要求される場合においても現金または金銭的な価値を持つものまたはライセンサーもしくはその個人/法人事業の製造と引き換えるとはできません。仮想通貨および仮想アイテムに金銭的価値は一切なく、ライセンサーまたはその個人/法人事業のいづれも、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する義務を負いません。

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おとり仮想通貨および/または仮想アイテムを管理、規制、制約、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一切の責任を負いません。

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）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認められておらず、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お客様がユーザーアカウントの所有によるユーザーアカウント、仮想通貨および仮想アイテムを没収、停止または没収し、本契約を終了する権利を留保します。かかる活動に関連するお客様は、自らの責任でこれを行うものとします。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または間接的に起因するすべての損失、損害または賠償はお客様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期間にかかわらず本契約に関する許諾と違反、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ものを行行為し、はその他の妨害効果があるか何らかの発生日から得られる損害またはかかる行為の証拠を有する場合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、終了または没収を要求する可能性があることを承認され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または疑う場合がある場合、お客様はさらに、中断または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没収または停止できるよう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し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していない場合、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を通じて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、ソフトウェア内またはソフトウェアストアを通じたお客様の購入に関するフラジリティカードもしくは銀行関連の料金ははその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、ソフトウェアストアがお客様がお客様に関するメンション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ソフトウェアストアに関連する請求、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権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程またはポリシーに従わなければならないものとします。本ソフトウェアのライセンスは、お客様が指定する該該機器でのみ本ソフトウェアを使用するものと譲渡不可なライセンスです。お客様は、米国の通常禁止対象の国またはその他の地理的地域に居住したり、米国防務省の指定された米国商務省の取引禁止観感があるもしくは団体リストに掲載されていないことを表明しないものとみなされます。ソフトウェアストアは、本契約上の第三者受益者であり、お客様に対し本契約を強制する可能性がります。

情報の収集および使用

本ソフトウェアはインストール、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）の米国および欧州以外の国または州の法律（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、ベンダーと取引および政府当局等の第三者による個人情報およびその他の情報の転送（同一ユーザーが同一コンピュータ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、遊玩履歴等のゲームプレイデータの表示といった）の即時または遅延したアクセス、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およびお客様のゲームプレイデータの共有、ならびに(iii)即時または遅延したアクセス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。お客様の情報のごく一部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属文書を取得した場合を除く）に対し、本ソフトウェアがお客様が提供したオリジナルの記憶媒体に、購入日から90日間の通常の使用条件下で動作する素材および追加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と互換性があること）また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追加技術の使用状況はユーザーであるため、ライセンサーは、お客様が使用するコンピュータまたはゲーム機における本ソフトウェアの動作を保証しかねます。ライセンサーは、お客様が本ソフトウェアをお使い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すべて満たすものであることについて、本ソフトウェアの実行中に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この開示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。法律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が発生した場合、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解消した本ソフトウェアを無料に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提供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び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性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他のあらゆる保証のものと異なります。その他の表明または保証はライセンサー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、同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開示したと文書を添えて、下記のライセンサーの住所宛にオリジナルの本ソフトウェアのみをご送付ください。

お客様のライセンサーに対する責任

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為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、ライセンサーならびにその取引先、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、ライセンサーは、物的損害、営業権の喪失、コンピュータの故障、誤動作等を含む本ソフトウェアの所有、使用もしくは誤動作に起因する特別、別個もしく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、物的損害および損失を賠償する義務を負いません。本契約もしくは本ソフトウェアに起因しまたは関連する原因による懲罰的損害賠償（不法行為（過失を含む）、契約、厳格責任等の発生原因を除く）をライセンサーがかかる損害賠償の可能性を受けた場合は賠償しないこと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、ライセンサーの損害賠償義務の範囲は、お客様が本ソフトウェアを使用するために支払った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、ライセンサーは、お客様が被った損失または損害は、ライセンサーによる本契約の違反またはライセンサー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、無関係ネットワークまたは他の第三者ネットワークを行き来するデータの流を制御します。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関係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為によってお客様のインターネット、無関係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す。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、無関係サービスもしく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為に起因また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サーによって終了するまで有効です。本契約は、(オンライン上でのみ活動しているゲームに関して)ライセンサーが本ソフトウェアのサーバーの運用を停止した場合、ライセンサーがお客様の本ソフトウェアの使用が許容マネーロッキングもしくは他の不正行為に関連しているもしくは関連している可能性があるかまたは不適切もしくは違法した場合、または上記のいずれかまたは併発する条件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使用に関するすべての自身のユーザーアカウントを不承認することを選択し、(ii) ライセンサーに要求することによって、(iii) ご自身が所有、管理もしく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/もしくは削除することによって、(iv) 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本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となります。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し、および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、ライセンサー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ライセンサー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（ハードウェア、コンピュータ、ゲーム機またはモバイルデバイス）を含む所有または管理している本ソフトウェア、付属文書、関連資料および本ソフトウェアのすべての構成要素のすべてのコピーを修復不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は固に終了し、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、「商用コンピュータソフトウェア」もしくは「制限されたコンピュータソフトウェア」として提供されています。米政府または米国防務省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ソフトウェアにおける権利条項のサブパラグラフ(a)(1)(ii)項または FAR 52.227-19の商用コンピュータソフトウェアの権利制限条項のサブパラグラフ(a)(1)項および(2)項（該当する場合）に規定されている制約が適用されます。契約者/製造者は、下記に所在するライセンサーです。

エグゼィ上の救済

お客様は、本契約をもって、本契約の条項が特に強調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め命令による救済および本契約の差止め命令による救済を含む本契約に関する適切なエグゼィ上の救済を保障、他の保証または損害の

証憑な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、ライセンスから開閉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、(ライセンスの純輸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送られた取引に関して政府機関によって課せられたあらゆる種類のすべての公租公課および徴収するライセンス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、控除を受け資格がある場合、ライセンス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権利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ス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ス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、ライセンスのサービス利用規約およびライセンス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のご参照をこの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するサービスおよび製品の使用に関するお客様とライセンスの間の完全な合意を示すものであり、お客様とライセンス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の矛盾が生じた場合、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のみで修正されるものと、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。本項を慎重にご確認ください。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。

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、裁判、不法行為(詐欺、不実表示、詐欺的誘因または過失を含む)またはその他を問わず)の上としてエンタープライズ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(下記個別訴訟の権利放棄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ことではなく、下記のとおり拘束力のある仲裁に付すことに合意します。「紛争等」という用語には、執行可能な限り最広範囲の意味を付し、例えは、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と了解します。

2. 仲裁の適用範囲。お客様および当社は、お客様または当社が個別訴訟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。

3. 集団訴訟の権利放棄。本契約に記載する仲裁条項は、個別のみ行われます。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よる紛争もしくは他の個人もしくは団体に対する紛争に参加する、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、または私的義務範囲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、複数の異な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範囲において、お客様以外の方に対して当社に対する救済を裁定することはできません。

4. 拘束力のある仲裁を拒否する権利。お客様は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は、本契約を承諾するもの拘束力のある個別仲裁を拒否する日から30日以内(適用可能によりこれより長い期間が適用される場合を除く)に、書面で当社に通知する必要があるものとします。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)お客様の郵便先住所、(3)お客様の Social Club 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受仲裁に解決することを希望している旨の簡明な記載を含める必要があります。お客様の拒否通知が当社に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よう受領通知をご送付ください。

5. 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) 紛争拒否係担当者宛てに送付しなければならないものとします。通知は、当該紛争等が生じてから2年以内、ただしかかる場合も適用される出訴期限法に基づき法的開始/拒却されたであろう日以前に行う必要があります。通知に通知を行わなかった場合は請求がすべて拒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記録している住所で通知に通知を行います。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日以内で当該紛争等について議定交渉することを含みます。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。

6. 仲裁の規模および手続。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の規則(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費用を含む)は、JAMSのウェブサイト(<http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration>)にて公開されています。JAMS規則によって要求される仲裁費用は、仲裁費用が訴訟費用に比べて法的な高コストであることをお客様が立証することができた場合は、お客様に発生した仲裁費用立費用および管理費用のうち、訴訟費用に比べて仲裁費用が外に高額とならぬよう請求するために必要と仲裁人がみなす範囲において当社が支払います。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、有利な仲裁の一方または複数の当事者は、合理的な裁量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たとおり、弁護士報酬または費用を裁定するものとします。

7. 仲裁地。JAMS規則に基づき本人が出訴する審判が必要となる場合、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判を行います。

8. 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を提出し、かつ、当該裁定が判断した、コメント上またはエンタープライズの救済手段のみを裁定すること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終局判決と同等することができます。いずれかの当事者が裁定の有効性について異議を申し立てたもの、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。

9. 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。

10. 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、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。

11. 分割可能性。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なされた場合であっても、本仲裁規定の残りの部分に有効に存続するものと、無効、強制執行不能または違法とされた規定が含まれていなかった場合と同等に解釈されたと見做すものとします。これに対する唯一の例外は、集団訴訟の権利放棄の条項に関する規定です。集団による仲裁の禁止の条項を放棄することを含みます(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)すべての当事者の権利にも影響を及ぼさないものとします。本段落は、適用法が許容する最大まで広範に解釈されます。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な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権利の放棄(コメント上または口頭)で発生した性格付けられるものではない)となることに同意します。お客様およびライセンスは、国際物品売買契約に関する国際連合規約(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と合意します。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、コメント上の権利の侵害または適用外司法もしくは連邦法の違反であるかを問わない)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。

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ぬ紛争等については、お客様および当社は、ニューヨーク州の州裁判所および連邦裁判所の専属管轄権に属すること、およびかかる裁判所に対する管轄権、裁判地または不実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)すべての当事者の権利にも影響を及ぼさないものとします。本段落は、適用法が許容する最大まで広範に解釈されます。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な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権利の放棄(コメント上または口頭)で発生した性格付けられるものではない)となることに同意します。お客様およびライセンスは、国際物品売買契約に関する国際連合規約(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と合意します。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、コメント上の権利の侵害または適用外司法もしくは連邦法の違反であるかを問わない)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。**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。

© 2005-2021 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. 2K, T2, the 2K and T2 logos, and Take-Two Interactive Software, are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and NBA member team identifications are the intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams. © 2021 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. 本ゲーム内に表示されるコンテンツは、スポンサー契約またはエンドースメントを示すものではありません。