

The logo for NBA 2K22 is centered horizontally. It features the NBA logo on the left, which is a blue silhouette of a basketball player in a white circle. To the right of the logo is the word "NBA" in a bold, white, sans-serif font. Further right is "2K22" in a large, stylized, red font with a white outline and a slight 3D effect. The background is a vibrant red with a subtle pattern of curved lines and a vertical line, creating a sense of motion and energy.

NBA 2K22



取扱説明書や解説書に書かれている健康と安全に関する注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。特に小さなお子様は保護者の方がお読みのうえ、ご使用ください。

<保護者の方へ>

お子様の利用を制限できる機能があります。お子様が遊ぶ前に利用制限の設定をしてください。

www.playstation.com/safety

健康のためのご注意

⚠ 警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。

こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠ 注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。

プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

コントローラーの振動機能やトリガーエフェクト機能について

振動障害のある方は、コントローラーのバイブレーション(振動)機能やトリガーエフェクト機能を使用しないでください。機能のオン/オフはホーム画面の[設定]>[周辺機器]から設定できます。

■プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。

■疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。

■プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。

■プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。

■使用上のご注意

●このソフトウェアはPlayStation®5規格ソフトウェアです。●暖房器具の近くや車中など、高温/多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷をつけないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●PlayStation®5をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなぐと、画面の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

■PlayStation®5のアップデートについて

このディスクには、ゲームを起動するのに必要なPlayStation®5システムソフトウェアのアップデートデータが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されましたら、画面の指示に従ってアップデートを行ってください。



目次

4 コントローラーレイアウト

5 製品サポート

5 操作方法

5 基本的なオフェンス

5 基本的なディフェンス

6 上級オフェンス

7 上級ディフェンス

8 プロコントロール

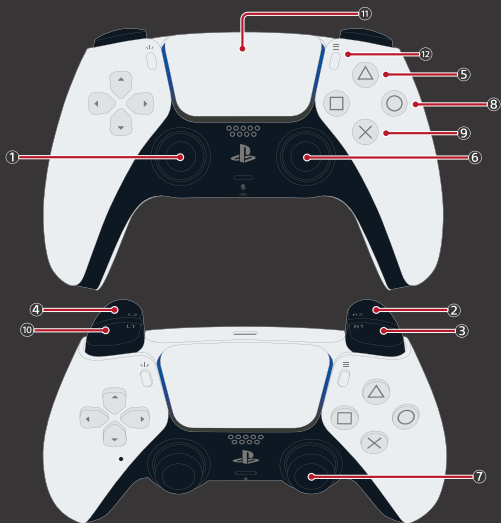
8 プロコントロール: シュート

9 プロコントロール: ドリブル

10 ポストシュート

10 ポストムーブ

11 限定ソフトウェア保証ライセンス契約



デフォルトの操作方法:

① 選手の移動	左スティック
② ダッシュ	R2 ボタン
③ アイコンパス または アイコン切り替え	R1 ボタン
④ ポストアップ/ハードストップ または 厳しいディフェンス	L2 ボタン
⑤ 選手をゴールに導く/アリウープ または ブロック/リバウンド	△ ボタン
⑥ ドリブルムーブ/シュート/パス または ハンズアップ/コンテスト	右スティック
⑦ テイクオーバー発動 (MyCareer)	R3
⑧ バウンス/バウンスパスアリウープ または テイクチャージ × ボタンと ○ ボタンを同時に押す	
⑨ パス/派手なパス/スキップパス または 選手の切り替え (ボールに一番近い選手へ)	× ボタン
⑩ 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	L1 ボタン
⑪ タイムアウト または インテンショナルファウル	タッチパッドボタン
⑫ ポーズ	OPTIONS ボタン



製品サポート:

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

『NBA 2K22』のオンライン機能は、**2023年12月31日**までご利用いただけます。
 オンライン機能は、通知なく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。

操作方法

DualSense™ワイヤレスコントローラー

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	左スティック	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	右スティック	ハンズアップ
ポストアップ/プロテクト/ハードストップ	L2	厳しいディフェンス
ダッシュ	R2	ダッシュ
プレイを指示する/ピックコントロール	L1	ディフェンス調整/ ダブルチーム
アイコンパス	R1	アイコン切り替え
パス (軽く押す)/スキップパス (長押し)/ 派手なパス (2回軽く押す)	⊗	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) バウンスパスアリュープ (2回軽く押す) ハンドオフ/ピッチパス (長押し)	⊙	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)	Ⓜ	スティール (押す) インテンショナルファウル (長押し)
選手をゴールに導く (軽く押すか長押し) アリュープ (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

上級オフense

アクション	入力
ピックコントロール	L1 を長押しする。 R1 でロールかフェードを選択し、 L3 でピック方向を選択
バウンスパス	○ を軽く押す
走り込ませてパス	△ を軽く押す
派手なパス	× を2回軽く押す
アリウープ	△ を2回軽く押す
バウンスアリウープ	○ を2回軽く押す
ハンドオフ/ピッチパス	○ 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、 ○ を離してパスを送る
フェイクパス	△ + ○
ジャンプパス	□ + ×
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
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)	□ を長押しする
プロコントロールパス	R1 + 右スティック
タイムアウト	タッチパッドボタン

上級ディフェンス

アクション	入力
移動	左スティック
ファストシャッフル	R2 + L2 + 左スティック
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 L2 を長押しする
激しいディフェンス	L2 を長押しする
ドリブラーを囲う	L2 を押したまま、左スティックをドリブラーに向け倒す
コンテスト	右スティックを素早く動かして離す
ハンズアップ	右スティックを倒し続ける
ディナイハンズアウト	右スティックを倒し続ける (オフボールディフェンス中)
ダブルチーム	L1 を長押しする
アイコンダブルチーム	L1 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	右スティック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、すぐに右スティックを離す
ランニング/フローター (ミドルレンジでドライブ中)	右スティックを下に倒し続ける
ホップギャザー (ゴールヘッドライブ中)	R2 を押しながら右スティックを左下か右下に倒し続ける
スピンギャザー (ゴールヘッドライブ中)	右スティックを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)	ドライブ中に右スティックを左、右、上に倒し続ける (右スティック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)	右スティック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)	右スティックを右下に倒し続ける (右手でドライブ中)
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右スティックを倒し続ける
ツーハンドダンク (ゴールヘッドライブ中)	R2 を押しながら、右スティックを上を倒し続ける
利き手/反対の手のダンク (ゴールヘッドライブ中)	R2 を押しながら、右スティック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)	R2 を押しながら、右スティックをゴールの逆方向に倒し続ける
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右スティックを倒し続ける

プロコントロール: ドリブル

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	右スティックを左/右/前に弾く	トリプルスレット
トリプルスレット ポンプフェイク	右スティックを下に弾く	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	右スティック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 スピンアウト	右スティック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	R2 を押しながら、右スティックを下に弾く	トリプルスレット
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	R2 を押しながら、右スティックを上弾く	ドリブル
ヘジテーション	右スティックを右に弾く (右手でドリブル中)	ドリブル
イン&アウト	右スティック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 (レッグスルー)	右スティックを左に弾く (右手でドリブル中)	ドリブル
ビハインドバック	右スティックを左下に弾く (右手でドリブル中)	ドリブル
エスケープ サイズアップ	ヘジテーション、クロスオーバー、 ビハインドバックの前に R2 を長押ししてすぐに離す	ドリブル
スピン	ボールを持っている手から 選手の後方に右スティックを回し、 素早くニュートラルに戻す	ドリブル
ハーフスピン	右スティック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
ステップバック	ドライブ中に右スティックを下に弾く	ドリブル

ポストシュート (L2 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)	右スティックを上へ倒し続ける (左スティックはニュートラル状態)
シミーフック (ショートレンジ)	R2 を押しながら、右スティックを上へ倒し続ける (左スティックはニュートラル状態)
ポストフェード (ショートレンジ外)	右スティックを左下か右下に倒し続ける
ポストレイアップ	右スティックを上へ倒し続ける (左スティックはゴール方向に倒した状態)
シミーフェード (ショートレンジ外)	R2 を押しながら、右スティックを左か右に倒し続ける (左スティック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、右スティックを中央に戻す
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 もう一度右スティックを倒し続ける
フェイシング変更	右スティックを上へ弾く

ポストムーブ (L2 ボタン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	右スティックを回す
フェイシング変更	右スティックを上へ弾く
フェイク	右スティックを左/右/下へ弾く
ポストホップ	左スティックをゴールと逆方向(左/右)に倒したまま、 ○ を軽く押す
ポストステップバック	左スティック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	左スティックをゴール方向(左/右)に倒したまま、 ○ を軽く押す

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継続される場合、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、電子的またはオンラインの資料または文書、ならびにすべて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に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、本国会社TAKE-2 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」)とこの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。

本契約は、拘束力のある個別仲裁、および英国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。

本契約を慎重にご確認ください。本契約の内容にご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、視覚的エフェクト、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。本ソフトウェアは米国の著作権法および商標法ならびに世界各地方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あたり最大15万ドルの罰金科せられます。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、交換または換金またはその他の方法で移譲もしくは転移しないこと。
- (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梱のBlu-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本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)。
- 本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、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パース・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自体に表示されている所有権に関する表示、マークまたはロゴ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/ご利用を含むが、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。
- 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、その国に法がまたは本ソフトウェアを入し国の法律(随時改正される可能性もある)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、本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、本ソフトウェアの登録、第三者によるサービスの加入および/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：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円に譲渡す。かつ、譲渡人が本契約の条項に同意した範囲に限り、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式を恒久的に他者に譲渡することを認められます。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通貨アイテムの譲渡、販売、リース、ライセンス許諾、賃貸または交換仮想通貨への換金を行います。一度限り有効な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くなる場合、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、上記にかかわらず、本ソフトウェアのリリース版ごとに譲渡不可能です。

技術的な防壁: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他の方法によって本契約に基づいて許与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行為の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/または他のセキュリティ・技術の組み込みならびにモータリティーの使用（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構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してはならず、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。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一式つ分に限られます。オンラインサービスへアクセスしたり、本ソフトウェアの更新/リアルタイム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。有効なライセンスに合理的なソフトウェアのみが、更新やパッチのダウンロードを必要とするオンライン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約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/また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お客様（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お客様による供与物および/または著作物が発生する総額において、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与物を使用する独占的、恒久的、取消不能、完全に許諾可能および/または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出版契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亘って追加の通知または補償を一切行わず）となくお客様の供与物を複製、コピー、転用、改変、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到達し、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お客様の供与物の使用および/または受取に関して、著作物、名声または帰属に関する著作権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して動作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による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。このような第三者アカウントをお客様が維持しない場合、本ソフトウェアの特定の機能が動作しない可能性があります。全部または一部が正常に動作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/または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に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して許諾されたアイテムを購入および/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的な交換媒介物である仮想通貨（「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なライセンス権を放棄するものではありません。本契約の条項および/または、ライセンサーは、お客様が本ソフトウェア内限定的な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、譲渡不能で、サブライセンス不可能で、限定的な権利および/またはライセンスに許諾します。適用法に反する仮想通貨は所有がある場合でも、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によるものであり、お客様は仮想通貨および仮想アイテムに関する権利または所有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、現実の通貨を代替するものではありません。お客様は、ライセンサーが、適用法で認め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使用は発生しません。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後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/または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、仮想通貨また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できることがあります。例えば、ライセンサーは、レベルを上げた、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供する場合があります。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（「ソフトウェストア」と総称）に参加してプラットフォームで、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のゲーム内アイテムまたは通貨の購入および/または使用は、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/または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、仮想通貨の割込み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通貨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通貨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、仮想通貨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り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、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計算が意図的に不正確に行われた旨を主張する文書を提出しない限り、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通貨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することを確認し、これに同意するものとみなされます。

仮想通貨と仮想通貨アイテム: ゲーム内で購入されるすべての仮想通貨および/または仮想通貨アイテムは、関連するソフトウェアによって異なるさまざまな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通貨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/または仮想通貨アイテムの使用を単一のゲームに制限できます。金銭またはその他の有価物を贈ることを他者と合意して、仮想通貨および/または仮想通貨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通貨アイテムについて許可される使用方法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/または仮想通貨アイテムの残高は、本ソフトウェア内で仮想通貨および/または仮想通貨アイテムを使用すると減少します。仮想通貨および/または仮想通貨アイテムの使用は、ユーザーアカウントに存在する仮想通貨および/または仮想通貨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/または仮想通貨アイテムが存在しない限りません。ユーザーアカウントに存在する仮想通貨および/または仮想通貨アイテムは、本ソフトウェアの使用に関連する特定の事故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通貨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/または仮想通貨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/または仮想通貨アイテムの使用を利用した場合、www.take2games.com/supportがサポートの要求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通貨アイテムはゲーム内の製品およびサービスのみ引き換えられます。仮想通貨または仮想通貨アイテムの売却、リース、ライセンス轉授もしくは売買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通貨アイテムは、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、本契約に明示的に規定がある場合またはその他に適用または要求される場合を除いて何とも金銭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他の個人ノ事業体の製品と引き換えすることはできません。仮想通貨および仮想通貨アイテムに金銭的な価値は一切なく、ライセンサーならびにその他の個人および事業体のいずれも、仮想通貨または仮想通貨アイテムを現金の通貨等との有価物と交換する義務を負いません。

払戻不可: 仮想通貨および仮想通貨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、その単独の裁量により適切と判断するおりに仮想通貨および/または仮想通貨アイテムを管理、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通貨アイテムの譲渡、取引、販売または交換（「無許可取引」としては認識されておらず、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通貨アイテムを終了、停止または変更し、仮想通貨を終了する権利を留保します。かかる活動に関するお客様は、自らの責任で行うものとします。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関する許諾や違反、適用法に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る行為を被る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のあることを確認する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と確信するまたは疑う理由がある場合、お客様はまた、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通貨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、仮想通貨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されているお客様の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行えます。

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て本ソフトウェアの提供（仮想通貨または仮想通貨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て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代料もしくは手数料についてお客様に対して責任を負います。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なくてはなりません。

本契約が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に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負う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補償義務を負いません。製造物責任に関する本ソフトウェアに適用する請求、適用ある法律もしくは規制要件の不適切、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の適用する規則またはポリシーに従わなければならない。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他の地理的地域に居住したり、米国財務省の指定国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、使用すると、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)米国および州外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のプラットフォームにおけるスポン、ランディング、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る個人情報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。お客様の情報のごらびに使用または共有されることを許諾しない場合、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分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し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ません。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ものについて、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公開または書面による声明または発言は、保証となるものではありません。法域によっては黙示の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ないため、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。法定の黙示の保証は、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、特定の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他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サーを拘束力のないものとしめます。

上記の限定保証の対象である本ソフトウェアを返送する場合、お客様の氏名と差出人住所、日付の付い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、下記のライセンサー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する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、使用もしくは誤動作に起因する特別、付随的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、物的損害もしくは逸失利益に関する損害賠償または本契約もしくは本ソフトウェアに起因もしくは関連する訴訟による任意罰的損害賠償（不法行為（過失を含む）、契約、故意責任等の発生原因を問わず、ライセンサー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めます。（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めます。

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で、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上、無線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为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ソフトウェアの使用が詐欺やネーロングランジもしくはその他の不法行為に関与しているもしくは関与している可能性があること判明もしくは確信した場合、または上記のソフトウェア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使用に用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によってライセンサーに要求することによってまたは(ii) 自らが所有、管理もしくは制御するすべての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、いつでも本契約を終了することができ、また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権限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すると、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権限の権限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、何らかの理由により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ライセンサーへ返還しなければならず、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のコピーを修復不可能な程度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たものであり、「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(ラ)グラフ(d)(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クイティ上の救済を保障、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否にかかわらず、(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徴収された取引に関して政府機関によって課せられいかな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に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。

権利

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。
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、規則、条例、不法行為（詐欺、不实表示、詐欺的誘因または過失を含む）を含む）その他モロモロ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、下記のとおり紛争の両当事者間に付与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与え、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め命令を求め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条項は、個別のみに行われず、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、または法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、書面で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 気付：10036 ニューヨーク 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のオンラインID（お持ちである場合）、および(4)当社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、書面による受領通知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 気付：10036 ニューヨーク 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害されたであろう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、可能である、当社がお客様について記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日間に、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、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 規則および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ざるよう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、紛争の一または複数の請求により有利な判決を得た方が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、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席する審判が必要とされる場合、お客様の選択により、ニューヨーク 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. 仲裁の決定。仲裁人による決定または裁定は最終的なものと、両当事者を拘束するものとします。両当事者の合意がない限り、決定または裁定には、当該裁定についての実効力および法的根拠が明記されるものとします。仲裁人は、両当事者の請求に対し、信用性を有する関連証拠に基づき付けられたる当該仲裁人が判断した、コモロニオン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せん。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、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ます。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。州裁判所にて提起された訴訟は、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、裁判地または不便宣法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拒弁（コモンロー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、コモンロー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スメントを示すものではありません。