



# 2K23



hb studios

2K

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>お子様がご利用になる際に、利用制限の設定ができます。  
[www.playstation.com/safety](http://www.playstation.com/safety) をご覧ください。

## 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。

#### 3D映像、3D立体視ゲームについて

3D映像の見え方には個人差があります。違和感を感じたり、立体に見えない場合は、3D機能のご使用をお控えください。最新情報については下記URLをご覧ください。

[www.jp.playstation.com/support/3d](http://www.jp.playstation.com/support/3d)

なお、お子さま(特に6歳未満の子)の視覚は発達段階にあります。お子さまが3D映像を視聴したり、3D立体視ゲームをプレイする前に、小児科や眼科などの医師にご相談いただくことをおすすめします。

#### PlayStation®VRに対応したソフトウェアについて

PlayStation®VRの対象年齢は12歳以上です。

12歳未満のお子様はVRヘッドセットを使用しないようご注意ください。

PlayStation®VRは3D立体視を使用します。

上記の3D映像、3D立体視ゲームについてのご注意をご覧ください。

プレイ後に不快な症状がある場合は、十分な休息を取ってください。

#### コントローラーの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。

※振動機能のオン/オフは機能画面の (設定) から設定できます。

■ プレイするときは、<sup>へや</sup>部屋を明るくし、できるだけ<sup>がめん</sup>画面から離れてください。

■ <sup>つか</sup>疲れているときや<sup>すいみんふそく</sup>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<sup>けんこう</sup>健康のため、<sup>じかんごと</sup>1時間ごとに<sup>ふんいど</sup>15分程度の<sup>きゅうけい</sup>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®4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®4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)が起きることがあります。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®4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®4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。

# 2K23



## 目次

- 2 コントローラー操作の概要
- 3 MyPLAYER
- 4 MyCAREER
- 5 スポンサー
- 5 フェデックスカップのポイント
- 5 フェデックスカップ・プレーオフ
- 6 ライバル
- 7 カジュアル & 競技
- 7 ローカルマッチ
- 7 オンラインマッチ
- 7 プライベートマッチ
- 8 ソサエティ
- 9 トレーニング
- 10 Topgolf
- 11 コースデザイナー

# コントローラー操作の概要

## L1 トゥルーショット:

- L1** + 左スティックフェード/ドローを調整します。
- L1** + 右スティックロフト/アタックアングルを調整します。

## L2 ボタン

スカウトカメラでズームアウトします。

## オプションボタン

ポーズやプロフィールメニューを開きます。

## R2 ボタン

スカウトカメラでズームアウトします。

## R1 ボタン

ショットをリセットします。

## △ ボタン

スカウトカメラと早送りでショットをプレビューします。

## ○ ボタン

ゴルフコースのマップを表示します。

## × ボタン

アニメーションやリプレイをスキップします。  
長押しでパワーを設定します。  
押し続けてスイング軌道/タイミングを設定します。

## □ ボタン

フラッグ/ピンを抜きます (パットニング時)。  
長押ししてパットプレビュー。

## タッチパッドボタン

ヘルプメニューを表示します。

**方向キー  
上 & 下**  
クラブタイプを変更します。

**方向キー  
左 & 右**  
ショットタイプを変更します。

## 左スティック

左右でショットの方向を調整します。  
上下でショットのパワーを調整します。

**L3 ボタン**でカメラアングルを変えます。

## 右スティック

手前に倒してから奥に倒してスイングします。

**R3 ボタン**でボールを退けて素振りを行います。



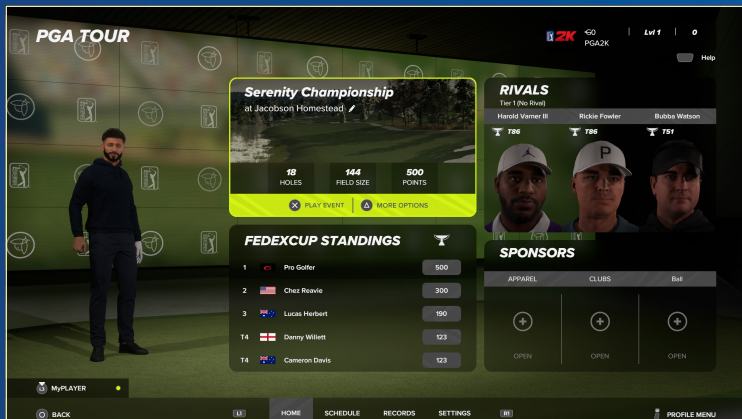
## MyPLAYER

新登場の認定ブランドの衣装や用具など、何百種類ものカスタマイズ・オプションで自分だけの **MyPLAYER** を作成しましょう。

ゴルファーでは MyPLAYER の見た目や詳細をカスタマイズできます。アーキタイプを変更できるほか、ポイントを使って新たなスキルの習得が可能です。アーキタイプは MyPLAYER の土台を設定し、スキルは遭遇するシチュエーションに応じて様々なシナリオ特有のブーストをもたらします。

新しい衣装やギアはプロショップで購入でき、購入したアイテムはロッカーで見たり着替えたりできます。ロッカーでは、プレイ中に獲得したフィッティングも装着でき、クラブに新たなブーストが備わります。

予め用意されたキャディを選択して、グリーンに連れて行くことができます。



## MYCAREER

Qスクール、コーン・フェリーツアー、コーン・フェリーツアー チャンピオンシップ、PGA ツアーなどから、好きなクラシクトーナメントを選んで **MyCAREER** をはじめましょう！選択した内容によってイベントスケジュールが変わります。

イベントのエントリー条件、オルタネートの有無、コースの詳細はスケジュールで確認できます。『ゴルフ PGAツアー 2K23』では新たに、シーズンスケジュールに掲載されている数々のコースを、コミュニティのデザイナーたちが手掛けたコースデザイナーコレクションのコースに変更することができます！

# スポンサー

MyCAREER で様々なブランドとスポンサー契約を結び、評判を上げて限定報酬を獲得しましょう。一度に最大3つのブランドと契約を交わすことができ、オファーには衣装やゴルフクラブ、ゴルフボールなどが用意されています。

プレイをしていると、契約しているブランドごとに評判が上がります。評判が十分に上がると新しくブランドと契約を結べますが、コースでのパフォーマンスが落ちると評判が下がり、スポンサーに契約を切られるリスクもあるので気を付けましょう！

## フェデックスカップのポイント

PGA ツアーのイベントを終えると、終了時の順位に基づきフェデックスカップのポイントが授与されます。このポイントはフェデックスカップに出場しフェデックスカップのチャンピオンになるために不可欠です。

## フェデックスカップ・プレーオフ

PGA ツアーシーズンの最後の3つのイベントはフェデックスカップ・プレーオフとなり、シーズンチャンピオンシップの前の段階で、最終的に30人の選手を決定するまでカットが行われます。シーズンの最終イベントでフェデックスカップのポイントをもっと多く所持している選手がフェデックスカップのチャンピオンとなります。



# ライバル

ライバルを選んでPGA ツアーで競い合い、特別な報酬を手に入れましょう。各ティアには挑戦できる複数のライバルが待っています。各ティアのライバルには好きな順番で挑めますが、次のティアをアンロックするにはティア内にいる全てのライバルを倒さなければなりません。

結果の重要性 - ライバルとPGA ツアーイベントをプレイ中、プレイヤーはマッチプレーとモディファイド ステーブルフォードの両方でライバルと競います。これらのマッチでライバルより優れた成績を取めることでポイントを獲得でき、最も多くポイントを獲得したプレイヤーがライバルに勝利します。勝利するとライバルの特別な報酬が手に入ります！



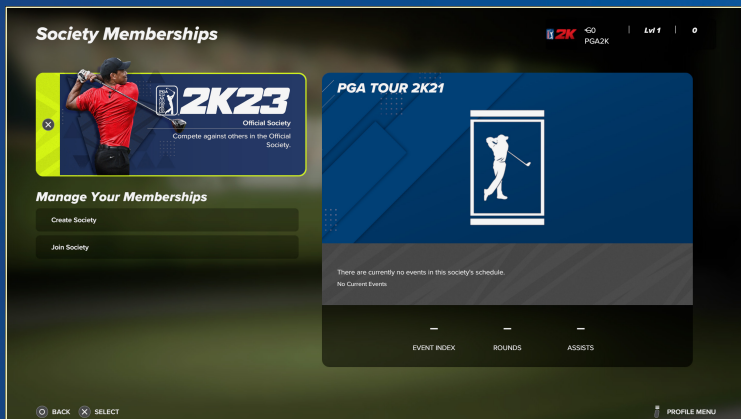


## カジュアル & 競技

**ローカルマッチ:** フレンドやゴーストと一緒にラウンドを回ります。ゲストを追加すると、他のプレイヤーも一緒に参加できるようになります。ゴーストを追加すると、他の人のラウンド記録を再生できます。

**オンラインマッチ:** 他のプレイヤーとオンラインでプレイします。コースや設定は決定済みで他のオンラインプレイヤーと自動的にマッチメイクされるため、すぐにプレイを始めることができます。

**プライベートマッチ:** 生成したルームコードを使用したり、フレンドリストに直接招待したりすることで、フレンドとのプライベートマッチを作成・参加できます。マッチメイキングのラウンドと違い、プライベートマッチのコースと設定はカスタマイズ可能です。



**ソサエティ:** オンラインソサエティは、リラックスした環境で他のプレイヤーと競い合うことができる場所です。いくつかのソサエティに参加し、ソサエティの管理者が設定したイベントで、他のソサエティメンバーと競い合しましょう。イベントラウンドは指定された期間内の好きな時にプレーすることができます。

ソサエティは誰でも作成できます。ソサエティを作成したプレイヤーは開催されるイベント、参加メンバー、その他の設定を管理できます。助けが必要であれば、信頼するメンバーにソサエティの管理者の権限を与えることもできます。

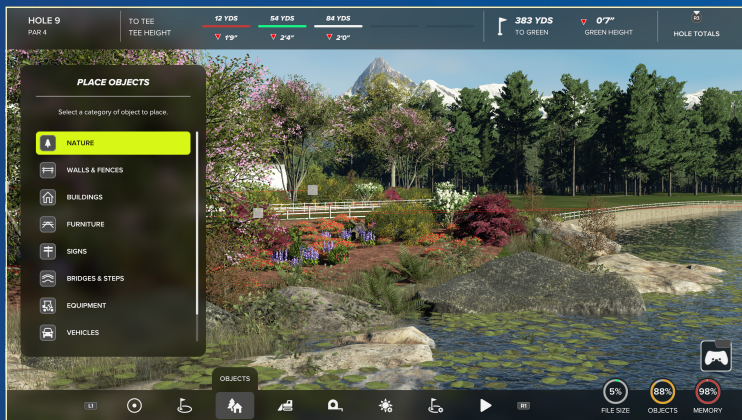


**トレーニング:** トレーニングではスイングの調整やレッスンなど、スコアを競うことなくゴルフを練習できます。

スイングキャリブレーションでスイングを極めましょう。レッスンでは、スイングの基本、パッティング、クラブやショットの種類、上級ショットなどが習えます。練習では、ゴルフ練習場で腕を磨くことができ、チップショットやパッティングの練習ができます。

# TOPGOLF

Topgolfはターゲットにボールを当て、より多くポイントの獲得を目指すパーティーゲームスタイルの楽しいモードです。Topgolfの舞台は、ネバダ州ラスベガスにある実際の会場です！Topgolfは1人でもオンラインのフレンドとも遊べます。どの距離のターゲットに当ててもポイントになりますが、ハイライトされているターゲットに当てると追加ポイントが得られるため、戦略的に狙っていきましょう。



## コースデザイナー

コースデザイナーを使って夢のコースを作成して公開し、フレンドやコミュニティと自分だけのコースを共有しましょう。コースのデザインを初めて行う際、ホールレイアウトが自動的に作成されます。既存のホールのレイアウトの編集や新規レイアウトの作成も可能です。また、バラエティ豊富な木、植物、野生動物、および人工のオブジェクトをコースに追加できます。これら全てを見るには、「オブジェクト」タブを開き、カテゴリーリストから選択してください。

作成中のコースを試す準備ができれば、「プレーテスト」でテストできます。プレーテストセッションの設定方法と開始方法には、たくさんのオプションがあります。全ホール、特定のホール、もしくは好きな開始地点を選んでプレーしたり、好みのティーセットやピンセットを使用したりできます。新たな機能として、デザイナーメニューと操作を合理化して、コース作成プロセスがより迅速に進められるようになっています。『ゴルフ PGA ツアー 2K21』で作成したコースも『ゴルフ PGA ツアー 2K23』にインポートして編集/再公開可能です。

## 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たら本ソフトウェアのご使用を続ける場合、更新版の承認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かれたファイル、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。

本ソフトウェアには、本契約が承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開示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の方法で利用した場合、米国企業TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWAREは、その子会社および系列会社（「ライセンス商」または「当社」）と本契約の条項ならびにプライバシーポリシー（[www.take2games.com/privacy](https://www.take2games.com/privacy)）および「サービス利用規約」（[www.take2games.com/legal](https://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に影響を受け、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ないこと、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、ライセンス商はお客様に、本ソフトウェアの文書に別紙の規定が限り、本ソフトウェア一式をライセンス商によって意図された特定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、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。本契約および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たかその他の形で利用された日から開始し、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が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および本ソフトウェアの権利が販売されずに同意したものとみなされます。すべての著作権、商標、企業登録、特許、商標、著作権、コンピュータコード、複製権、エレクトロニクス、キャラクター、キャラクターゲーム、シナリオ、含括的権利、政治、美術、物語性、楽曲および著作人物格等の本ソフトウェアに関するすべての権利、権益および利益は「ライセンス商」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項によって保護されています。本ソフトウェアは、ライセンス商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一部を方法または媒体の形態を問わずコピー、複製、改変、改変または再配布すること認められません。方法または媒体の形態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、改変、改変、または再配布した場合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「ライセンス商」のライセンス商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ス商および該当する場合はそのライセンス商に帰属します。

### 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對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：

- 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贈り、これを他者と合意して本ソフトウェアを使用しないこと。
- ライセンス商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移転しないこと。
- （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で提供しないこと。
- 本ソフトウェアまたは本契約に別紙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インストールしないこと。ただし、ライセンス商は、本ソフトウェアの商用目的の使用を可能にするためにお客様にライセンスをエンablingすることができず。
- 本ソフトウェアの全部または一部をリース、エンabling、デモンストレーション、逆アセンブル、表示、上演を行うため、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/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、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。
- 米国の輸出および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（随時改訂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：本ソフトウェアは自動的または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法律上不可能な、ダウンロード可能な、オンラインのもしくは他の特別なコンテンツ、サービスおよび/もしくは機能（「特別要素」と総称）にアクセスする場合は、本ソフトウェアのダウンロード、固有デジタルコードの償還、本ソフトウェアの登録、または他のサービスへの加入および/またはライセンス商によるサービスへの加入（関連利用規約および/またはその承諾を含む）が必要となる可能性があります。一部の特別要素へのアクセスは、このデジタルコードに別のユーザーアカウント（以下に定義）に設定されたとおり、別紙の規範的な規定により制限、制限、販売、リース、ライセンス許諾、賃貸、交換取引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ができません。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：本ソフトウェアや付随文書のコピー（履歴/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、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ス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、賃貸または交換仮想通貨への換金を行います。一度限りは有期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ができません。特に、特別要素は、オリジナルであるインストールまたは本ソフトウェアのコピーが削除された場合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いとなった場合、動作を停止することがあります。本ソフトウェアは本人の使用を目的としています。上記にかかわらず、本ソフトウェアのフリー/版コピーは譲渡不可です。

**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のアクセスを制限するため、無許諾でのコピーを防止するためのまたはそれ以外の方法によって本ソフトウェア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場合があります。この措置には、本ソフトウェアのライセンス管理、製品アップデートーションおよびその他のセキュリティ技術の組み込みおよび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構成要素の無許諾アクセス、使用、コピーを防止するまたは指定された日付、アクセスもしくはその他の操作、コンテンツ、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ータを含むが、これに限定的でない)が含まれる可能性があります。ライセンスキーは、常に本ソフトウェアの使用を監視する権利を有する場合があります。かかる監視は、かかるセキュリティ技術の例外または回避を許容してはなりません。万一キーが失われた場合は、本ソフトウェアに自動的にロックがかかる場合があります。ソフトウェアが特別要素のアクセスを可能にする仕組みである場合は、その特別要素は自動的にアクセスできない本ソフトウェアユーザー形式に置かれます。オンラインサービスにアクセスしたり、本ソフトウェア用の更新ファイルパック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が、更新パッチのダウンロードを含むソフトウェアのサービスにアクセスするときに使用可能であります。ライセンスキーは、30日間の期間後または当分の合理的な制御および合理的理由のために直ちにまたは本契約、ライセンスキーのプライバシーポリシーおよびまたはライセンスキー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は、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、これに限定的でない)が制限、停止または解除される場合があります。

**ユーザーおよび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てお客様による供与物によって著作権が発生する範囲において、お客様はライセンスに対し、本ソフトウェアおよ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が供与物を作成する独自の、恒久的、取消不能、完全に移植可能およびサブライセンスの使用の全世界で有効な権利およびライセンス(適用可能な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までの期間に追加の通知または補償を一切行わず)およびお客様が供与物を複製、コピー、転用、改造、上演、表示、出版、放送、送信または他の任意もしくは未知の方法によって一般大衆に伝達し、再配布する権利を所有が、これに限定的でない)を許諾するものとみなされます。お客様は適用可能な本ソフトウェアのみならずに関連製品およびサービスに関連してライセンスキーおよび他のプライバシーに関する規定および使用および同意に関して、著作権、出版、放送、送信または他の任意もしくは未知の方法によって一般大衆に伝達し、再配布する権利を放棄し決定して同意するものとみなされます。ライセンスキーに関するコンテンツの許諾および上記の譲渡に関する条項は、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の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プラットフォーム等のオンラインサービスにおける有効かつ確かなアカウント(「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スキ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をお客様が維持できない場合、本ソフトウェアの特定の機能が利用できなくなり、全部または一部が正常に動作しなくなる可能性があります。お客様は、本ソフトウェアおよびその機能にアクセスするために、ライセンスキ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、第三者アカウントに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実責任となります。

### 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、お客様は、(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、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」)入手(または従来の使用権を獲得)することができます。使用される用語はどちらも、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を尊重するものです。本契約の取扱いおよび遵守に従い、ライセンスキーは、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仮想通貨および仮想アイテムを使用するその他の独立した、譲渡不可、サブライセンス不可、複製、転用、改造、表示、出版、放送、送信または他の任意もしくは未知の方法によって一般大衆に伝達し、再配布する権利を放棄し決定して同意するものとみなされます。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権が本契約に基づいて譲渡または移転されないこと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、ライセンスキーが、適用で禁止されている場合を除いて仮想仮想通貨および/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ものでもまたはに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た場合は費用は発生しません。ただし、仮想通貨または仮想アイテムに関連して本契約に基づいて許諾されたライセンスは、ライセンスキ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の終了した本契約および本ソフトウェアの文書の条項および条件で終了された場合は、ライセンスキーは、その単独の装置により、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、ライセンス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、ライセンスキーは、レベルを上げ、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活動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スキーが許可した第三者のプラットフォーム、アプリケーションおよび/または他の店舗(「ソフトウェア」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通貨の購入および使用は、ソフトウェア内の運営規約(サービス利用規約)およびユーザー契約を含むが、これらに限定的でない)に準じます。ソフトウェア内または、オンラインサービスまたはプラットフォームがお客様に許諾されている場合は、ライセンスキーは、仮想通貨の取得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取得またはプロモーションを変更する権利を有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非課税の手段で購入すると、仮想通貨の額はユーザーアカウントに追加されます。ライセンスキーは、同額の引込みおよび/または日付購入できる仮想通貨の上限額を設定します。制約の値は対象とならソフトウェアによって異なります。ライセンスキーは、その単独の装置により、購入または使用するすべての仮想通貨の額、仮想通貨の使用法およびユーザーアカウントに追加される最大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追加責任を負います。

**換算の計算:**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。ライセンスキーは、その単独の装置により、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、ライセンスキーは、その単独の装置により、仮想アイテムの額はその他の目的に際してお客様がユーザーアカウントに仮想通貨が出入される額および方法を決定する権利を留保します。ライセンスキーはかかる計算を一貫した合理的な手段で行うよう努めますが、お客様は、お客様がライセンスキーにかかる計算の誤差の誤り不正に行われる計算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スキ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ついて異なる通貨および製品に関連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使用できない場合でもあり、ライセンスキーは、その単独の装置により、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購入す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禁じます。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、お客様が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の存在を有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關する決定の事由の発生を受けた通知なく減少する場合があります。例えば、ゲームオーバーになったりまたはお客様のアカウント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。お客様の許可が得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禁止いたします。www.take2games.com/support/for-supportのページを閲覧するまたはお問い合わせから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買戻しまたは兌換可能な仮想通貨へ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/またはゲーム内の引き換えられるものもあり、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事も金銭または金銭的な価値を持つものとはなりません。ライセンサーおよび/または第三者が本契約の製品と引換ええることとはできません。仮想通貨および仮想アイテムは金銭的価値は一切なく、金銭的価値がそれ以外の他人および事業者のいずれも、仮想通貨または仮想アイテムの現実の通貨等との交換とされる義務を負いません。

**私用不可:** 仮想通貨および仮想アイテムの購入または譲渡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私用、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に仮想通貨および/または仮想アイテムを管理、規制、制御、変更、停止および/または削除する絶対的権限を有し、かかる権利の行使はいつでもお客様またはその他の者に通知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の場合以外の他者（本ソフトウェアの他のユーザー等）へ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（無許認可取引）は、ライセンサーによって禁止されたいと見なされ、禁止されます。ライセンサーは、お客様が無許認可取引を実施、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、停止または変更し、本契約を終了する権利を留保します。本契約に關するお客様は、自らの責任にて行うものと、また、ライセンサー、その取引先、ライセンサー、系列会社、譲渡業者、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は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認可取引の発生活動にかかわらず本契約に関する許状や復讐、適用法令との違反または本ソフトウェアの動作を悪影響的に妨害するなどの行為もしくはその他の妨害行為が何か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ソフトウェアの無許認可取引の禁止、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とは同意いたします。当社がお客様が無許認可取引を行っているとの確信を有するまたは疑いがある限り、お客様はさらさらに、ライセンサーが単一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關する仮想通貨、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:** 仮想通貨は特定の所在地に居住されているお客様のみの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できません。

#### ソフトウェアの利用規約

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件および条件が適用され、また、かかる条件で適用される条件および条件はここでは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てお客様の購入取引に關するクレジットカードもしくは銀行関連の料金を他の会社もしくは第三者が提供するお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、ソフトウェアが管理します。ライセンサーはかかる取引に關する責任を明示的に排除し、お客様はすべての取引に關するお客様の義務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する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にソフトウェアに關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い、これを承認したものとみなされます。前述と並び、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、本ソフトウェアに關するお客様の保証義務を負いません。本契約責任に關する本ソフトウェアに關する請求、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に關する請求または知的財産の侵害を本契約に準拠し、ソフトウェアストアはこれら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、米国の過剰権利対象の国またはその他の地理的地域に居住したり、米国防務省の指定国民リストまたは米国防務省の取引禁止対象国もしくは団体ソフトウェアに搭載されたしてはいけ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、本契約上の第三者益者であり、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、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關する規定（(必に応じて) (i) 米国内および欧州以外の国またはその他の国（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精定またはウェブサイト等のプラットフォームにおける広告、ランニング、達成率等のゲームプレーヤー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(随時決定される) 本ソフトウェアの削除し、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/または開示を含む）に同意したものとみなされます。お客様の情報がどのように使用または共有することを許されない場合、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、随時決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適切な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登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るオリジナルの記憶媒体に、購入日から90日間通常の使用および登録された本ソフトウェアにお基材および加工上の欠陥が存在しないことを保証します。ライセンサーはお客様に対し、本ソフトウェアの欠陥による本ソフトウェアにインストールされている低限のシステム要件を満たしていないソフトウェアのインストールと交換があることまたはゲーム機の製造会社と対峙しているゲーム機と交換があることを保証していることを保証しません。ハードウェアソフトウェア、インターネット接続および他の外部要因は保証対象外となります。ライセンサーは、お客様が本契約のソフトウェアまたは本契約がお客様に望む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、お客様に本ソフトウェアの製品をお試しいただき、またはお客様の希望を踏まえたものであることについて、本ソフトウェアの実際に中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受買代表者による国または書面による説明または宣言は、保証となるものでもありません。法律によっては明示的な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適用されない場合があります。

お客様が保証期間中に何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故障が発生した場合、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、保証期間中に欠陥を有する本ソフトウェアを無料で交換または修理することを同意いたします。本ソフトウェアの供給がその時点で中断されている場合、ライセンサーは、同等以上の保証期間と交換された製品を代替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關して、通常の操作や使用法に適用されません。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、上記の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在に關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。

上記の規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、日付の入った購入時のレシーブ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ためた文書と添えて、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著作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と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、物的損害もしくは過失利益に関する損害賠償または本契約の条項において認められる範囲内もしくは賠償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）の発生原因を問わず、ライセンスがかかる損害賠償の賠償の請求をなすことができるものとして責任を負わないものとします。（該規定は、お客様のインターネット、無線サービスもしくはこれらの一部へアクセスす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、無線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れを制御しなす。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、無線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為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の接続が阻害される可能性があります。したがって、かかる理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他の不法行為に関与しているもしくは疑有している可能性があると同判もしくは協議した場合、または上記のライセンス許諾条件等本契約の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、(1) 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られているお客様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ところによって自動的に自分の自己管理もしくは制御する目的で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責任を負います。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増加されることはありません。同じユーザーアカウントが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情報の情報へ再びアクセスできるようになります。ただし、返送費用に徴収の基準は現行規定の場合を除き、何らかの理由による本契約の終了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アイテムを含む本ソフトウェアは仮想アイテムを使用できなくなります。本契約がお客様の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インストール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。お客様は、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スへ返納しなければならず、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複製、複製品を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恒に終了し、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損失またはお客様の業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目のサブ(アラゲラ)(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(アラゲラ)(c)(1)項および(ii)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スです。

#### クリエイティブ上の救済

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スが不可逆的な損害を受けることと同意したものとみなされ、したがって、お客様は、ライセンスが、取得可能な他の救済に加えて強制差止命令による救済および本契約差止命令による救済を含む本契約に関する適切なクリエイティブ上の救済を保障、そ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、ライセンスから時期を問わずに権利に送られる請求書に含まれているかかる何らかの争論、（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生じた企業または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について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、控除を受ける資格がある場合、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。本契約に基づきお客様が任意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言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に関する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のおよび製品の使用に関するお客様とライセンスの間の書面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に矛盾が発生した場合、本契約が優先されます。

#### 補則

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ません。

拘束力のある個別仲裁。本項を慎重にご読取ください。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争論、請求または論争（契約、制定法、規則、条例、不行為（詐欺、不表示、詐欺的誘因または過失を含む）またはその他何れも）もしくはクリエイティブ上の法理に基づくものであるかを問わず、下記仲裁の適用対象に記載された事項を除く、本「本拘束力のある個別仲裁」の項の有用性、強制執行可能性または適用範囲（下記国際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行われる場合（以下「紛争」）、当該紛争は、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与することに同意します。「紛争等」という用語は、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官が存在しないこと、および裁判所より仲裁裁判の審査は限定的であることを了解しています。

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権利を有するものとしませぬ。
4. 集団訴訟の権利放棄。本契約に記する仲裁手続は、個別に行われます。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か、もしくはかかる紛争を終結する権利、または代表者の紛争において何らかの紛争を仲裁する（ある面では他のメンバーとして、または私的法的仲裁の資格において仲裁する場合を含む）、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何れの司法管轄区は個別の救済方法を規定することができ、また、適用法で定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ができます。
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（適用法により異なる場合を除く）に、書面でご通知する必要があります。お客様による本通知は、TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE 株式会社（「適用法」により「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）」）に送達し、かつご通知したとの紛争等と併せて仲裁を拒否することを希望し、いかなる明確な記載も必要ありません。お客様の拒否通知は当社に受領することができ、また、適用法で定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ができます。
6. 紛争等の通知。お客様は、お交渉を拒否する通知を提出すると同時に、お客様は、お交渉を拒否する通知を提出する機会を当社に与えるため、書面通知をTAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE 株式会社（「適用法」により「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）」）に送付し、かつご通知したとの紛争等と併せて仲裁を拒否することを希望し、いかなる明確な記載も必要ありません。お客様による本通知は、本項に規定するとおり、当該請求を仲裁し、または拒否することができ、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規則により要求される仲裁費用は当該が支払い、仲裁費用の訴訟費用に比べて法外に高額となることをお客様が保証することができ、場合によっては、お客様に発生した仲裁立費用および管理費用のうち、当該が支払い、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かつ合理的に当該が支払います。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、係争のまたは複数の請求により有利な裁定を得た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こと、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選出する審官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官を行います。
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、コメント上またはウェブサイト上の当事者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、書面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。いずれか一方の当事者が裁決の有用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、当該異議を立上げて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事項は、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続きます。
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. 分擔可能性。本仲裁規定のいずれか部分が無効、強制執行不能または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い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。集団および仲裁手続の禁止が無効、強制執行不能または違法と判断された場合、お客様合意の全部が有効となるものとします。仲裁人は、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、ニューヨーク州ニューヨーク郡の州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、裁判地または不便宜法廷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限りのお客様の権利に影響を及ぼさないものとする）。本段落は、適用法が許容する程度まで広義に解釈されます。例えば、お客様が加国連邦加盟国の居住者である場合、お客様が居住している加国連邦の消費保護法の強行規定は利益を享受し、居住している加国連邦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、当社のウェブサイトまたはサービスに関してお客様が当社に対して主張する請求に対する報酬の抵償（「コモンプレート」または「ライク」）として生じるもの、または付けられるものであるかと見做らなくともご同意します。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、または当社のウェブサイト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、コモンプレート）の権利保護または適用ある州法もしくは準拠法の違反であるかと見做らなくとも、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。

©2018-2022 Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by HB Studios and published by 2K, 2K, HB Studios, Take-Two Interactive, and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. Made with Unity. Portions of this program ©2005-2021 Unity Technologies. 2021 Unity Technologies. 3D production and optimization powered by Instad.Od. Instad.Od is a trademark of Instad.Od GmbH. The PGA TOUR and TPC names and logos are registered trademarks and used under license from PGA TOUR. Topgolf and the Shield design are registered trademarks of Topgolf International, Inc. All other marks are property of their respective owners.

製品サポート:  
<http://support.2k.com>

