

W 2K20





設定メニューの「健康と安全についての重要な警告」をご確認ください。

ゲームの始め方

PlayStation®4

ゲームを始める: プレイする前に、PlayStation®4本体の取扱説明書をよくお読みのうえ、正しくお使いください。取扱説明書にはシステムの設定および使用方法、ならびに重要な安全情報が記載されています。

PlayStation®4本体の電源ボタンを押し、電源をONにしてください。電源ランプは青色に点滅後、白色に点灯します。『WWE 2K20』のディスクをディスクレーベルのある面を上にしてディスクスロットに挿入してください。ホーム画面のコンテンツエリアに本ゲームが表示されます。本ゲームを選択し、**○**ボタンを押してください。本ゲームの使用についてはこの解説書をご覧ください。

ゲームを終了する: ワイヤレスコントローラーの**Ⓧ**ボタンを長押しし、画面に表示される「アプリケーションを終了する」を選択してください。

ゲームの途中でホーム画面に戻る: ゲームの途中でコントローラーの**Ⓧ**ボタンを押すと、ゲームを終了せずにホーム画面へ戻れます。ゲームを再開するには、ホーム画面のコンテンツエリアから、本ゲームを選択してください。

ディスクを取り出す: ゲームを終了してからイジェクトボタンを押してください。



トロフィー: ゲーム中で設定されている条件を達成すると、トロフィーを獲得できます。獲得したトロフィーは、フレンドと比較したり、共有したりできます。トロフィーにアクセスするには、PlayStation™Networkのアカウントが必要です。

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。
<http://pscom.jp/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。

<http://www.jp.playstation.com/support/>

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、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®4専用です。●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。●ディスクに傷を付けないよう、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、画像の焼き付き（残像映像）が起ることがあります。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。●お客様のご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。

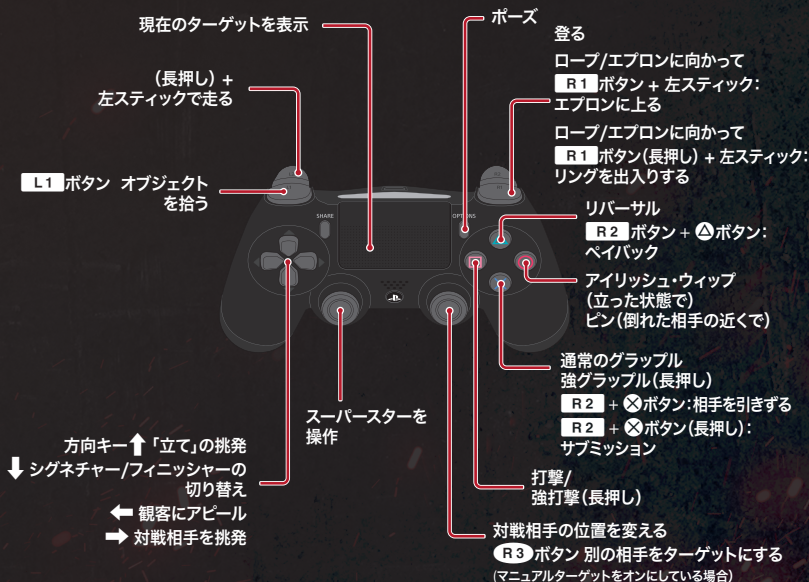


製品サポート:

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

『WWE 2K20』のオンライン機能は**2021年5月31日**までご利用いただける予定です。
ただし、当社はオンライン機能を予告なく変更または終了することがありますので
ご注意ください。

コントローラーのボタン/キー配置



操作方法

基本攻撃

通常のグラブプル: ⊗ ボタン

強グラブプル: ⊗ ボタン長押し

通常の打撃: ⊖ ボタン

強打撃: ⊖ ボタン長押し

ダイブ攻撃

コーナーに向かって走りながら **L2** ボタンまたは **R1** 長押しでトップロープに登る。**R1** を押すとミドルロープに登る。登った後に ⊖ ボタンを押す/長押しでダイブする。

スプリングボード攻撃

リング/エプロンに立っている間は、スプリングボードでリング/リングサイドに立っている/倒れている状態の対戦相手に攻撃できる。攻撃するにはSpringboard Diverのスキルをセットし、スプリングボードのムーブをMove-Setに割り当てる必要がある。

スプリングボード: ロープに向かって左スティックを押し込み ⊖ ボタンを長押しする。

特殊攻撃

シグネチャー/フィニッシャー: ⊖ ボタン + ⊗ ボタン

OMG: △ ボタン + ⊙ ボタン

リバーサル

対戦相手の攻撃開始時に、表示される △ ボタンを押すとリバーサルを行ってアドバンテージを取る。この時、リバーサルのストックを消費する。

ピンフォール

⊙ ボタンを押して、倒れている対戦相手にピンを実行できる。

ピンから脱出するには、メーターが所定の位置に来た時に ⊗ ボタンを押す。

サブミッション

サブミッション・ミニゲーム: 右スティックでスライダーを動かす。攻撃側と防御側のスライダーが一定時間重なるなど、防御側はタップアウトする。ゲームプレイオプションのメニューから「ボタンマッシュ」ミニゲームに切り替えることも可能。このミニゲームは表示されるボタンをできるだけ素早く連打した方が勝利となる。

R2 と ⊗ ボタンを長押しで対戦相手をサブミッション・ホールドでロックする。

リム・ターゲット

リム・ターゲットを使用して、対戦相手の特定の部位を攻撃する。

グラウンド: 対戦相手の頭、腕、脚の上に乗っている状態で **R2** 長押し ⊖ ボタンを押す。

フロント・フェイスロック: 右スティックを上に乗せて倒して対戦相手をフロント・フェイスロックで掴む。

R2 長押し + 左スティックを上/下/左/右で頭/腕/脚を選択し、⊖ ボタンを押す。

引きずる

R2 長押し ⊗ ボタンで対戦相手を引きずる。**L1** で放す。

立っている状態の対戦相手を引きずっている時に、コーナー、ロープ、その他のオブジェクトに近づいて ⊖ ボタンを押すことでそれらを使った攻撃を実行できる。

引きずり状態から脱出するには、⊙ ボタンを素早く連打する。

キャリア

R2 を長押しして右スティックを上/下/左/右に倒すと、立っている相手をリフトできる。

グラップル: **X** ボタン

環境オブジェクト攻撃: コーナー、ロープ、その他のオブジェクトに近づいて **R1** ボタンを押す。

位置を入れ替える: 右スティック 上/下/左/右

立っている状態での位置変更

フロント・フェイスロック: 右スティック 上

反転させる: 右スティック 左/右

リフトして座らせる: 右スティック 下

倒れた状態での位置変更

リフトして立たせる: 右スティック 上

反転させる: 右スティック 左/右

リフトして座らせる: 右スティック 下

コーナーでの位置変更

リフトしてターンバックルに載せる: 右スティック 上

ひっくり返す: 右スティック 左/右

コーナーに逆さ吊り: 右スティック 下

ロープでの位置変更

ミドルロープ: 右スティック 左/右

チェイン・レスリング

1対1のマッチとタッグチームマッチの開始時、双方のスーパースターが同時にグラップルしようとした場合、チェイン・レスリングが発生する。これ以外にも、

R2 を長押ししながら **R1** ボタンを押すことでチェイン・レスリングを発生させることができる。

チェイン・レスリングでロックアップ状態になったら、チェイン・ホールド (**□**, **△**, **○** ボタン) を選んで優位に立とう。チェイン・ホールドの最中に右スティックを使うとホットスポットを探せる。また、攻撃側は相手に打撃 (**□** ボタン) やレンチ (**X** ボタン) を繰り出せる。

ラダー

拾う: **L1**

設置: **X** ボタン

登る: **R1**

コーナー/ロープに寄りかかる:

左スティック + **X** ボタン

押し倒す: **○** ボタン

回す: **L1** 長押し + 右スティック 左/右

テーブル

拾う: **L1**

設置: **X** ボタン

コーナーに寄りかかる:

左スティック + **X** ボタン長押し

対戦相手を乗せる: 対戦相手がテーブルに寄りかかっている状態で右スティックを上へ倒す

マニュアルターゲット

『WWE 2K20』はデフォルトでマニュアルターゲットに対応。**R3** を押すとターゲットが切り替わる。ターゲットを切り替えると、スーパースターの頭上に新しいターゲットの名前が一定時間表示される。現在のターゲットはタッチパッドを押すことでいつでも確認できる。

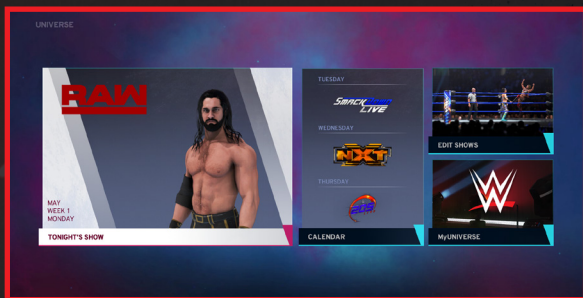
ゲーム画面



1. **リバーサル:** タイミングよく Δ ボタンを押すと、対戦相手にカウンター攻撃を繰り出す。
2. **ペイバック:** ダメージを受けると、レベル1のペイバック (黄色) が増える。レベル1がいっぱいになると、レベル2のペイバック (赤色) が増え始める。 $R2 + \Delta$ ボタンでペイバックのアビリティを使用する。
3. **スタミナメーター:** 使い果たすと動きや回復が遅くなるほか、一時的に走れなくなる。
4. **モーメントム・ゲージ:** 攻撃や挑発を決めると増加する。
100%に達するとシグネチャー1回、150%に達するとフィニッシャー1回を使用できる。
5. **シグネチャー/フィニッシャー:** 表示されたときに $\square + \times$ ボタンを押すと、シグネチャー/フィニッシャーを繰り出す。
6. **リバーサル:** リバーサルの使用可能回数。
7. **ライフメーター:** 対戦相手から受けたダメージを確認できる。

WWE UNIVERSE

WWE Universeでは、究極のサンドボックス型のWWEゲームプレイ体験を『WWE 2K20』でお楽しみいただけます。試合を手配したり、ショーやPPVへ出たり、ライバルや味方を作ってしのぎを削り合ったりすることもできます。こうしたイベントが勝手に起きるのを見守るのもいいでしょう。今作ではプロモや乱入もUniverseモードに登場し、ショーの最中にスーパースターたちができることの幅が広がっています。アップデートされたインターフェイスにより、各ショーの出来事がハイライトされるようになり、お気に入りのスーパースターやチャンピオンの情報を見つけられるようになりました。新たな演出が本格的なWWE体験を生み出すことで、テレビで見るのと変わらないWWE Universeをお楽しみいただけます。

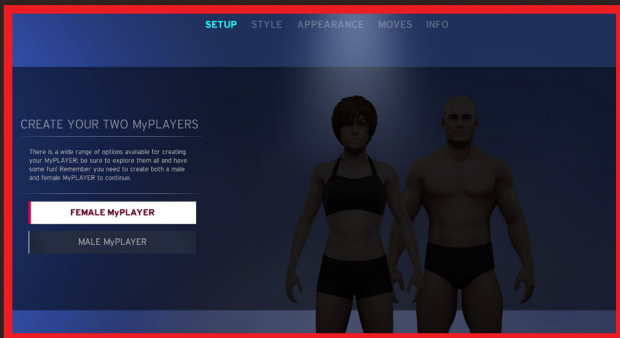


MyPLAYER

『WWE 2K20』のMyPLAYERでは、複数のエキサイティングなモードを楽しめます。

- MyCAREER
- Road to Glory
- MyPLAYER Towers

シリーズ史上初めて、MyCAREERで男女両方のMyPLAYERのストーリーを楽しむことができました。自分だけのデュオをカスタマイズ・強化して、オンラインのROAD TO GLORYに飛び込むか、新しくなったMyPLAYER TOWERSで数々のスーパースターやレジェンドに挑戦しましょう。



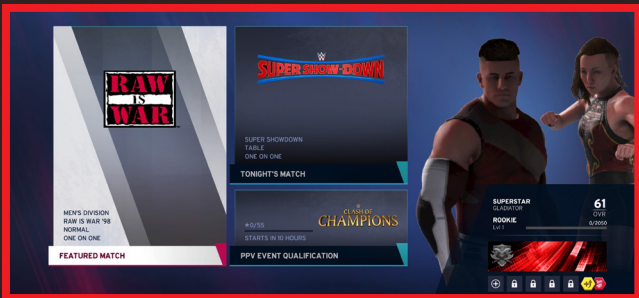
MyCAREERモード

シリーズ史上初めて、男女両方のMyPLAYERで**MyCAREER**を楽しむことができるようになりました。
「Red」と「Tre」の2人と共に夢を追いかけて、究極の目標であるWWE殿堂入りを目指しましょう。



ROAD TO GLORY

ROAD TO GLORYは、世界中のMyPLAYERSたちが集まって腕を競い合うオンラインモードです。毎日好きなマッチタイプで参加して、ブーストやスーパースターのパーツ、VCを獲得できます！ レベルを上げて、自分のMyPLAYERをカスタマイズし、どのプレイヤーよりも上を目指しましょう。自分が実在のPPVイベントにエントリーできるほどの腕前かを確かめたら、お気に入りのWWEスーパースターに挑戦してスペシャルな報酬を手に入れましょう。



WWE TOWERS

このモードでは、WWEスーパースターかMyPLAYERを選んで、対戦相手のWWEスーパースターと連戦を行います。各Towerには、それぞれ独自のテーマが設定され、WWEスーパースターのロスターが多数登場し、様々な勝利条件や特殊条件のあるバラエティ豊かなマッチを戦い抜いていくことになります。

Towerの種類

Gauntlet Tower

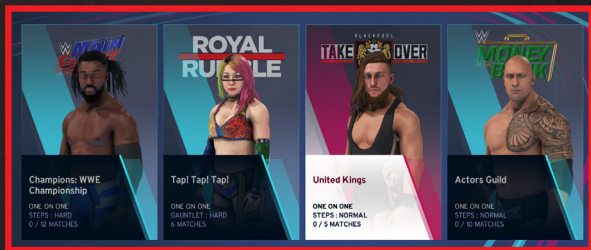
Gauntlet Towerでは、1回のプレイでGauntletを完全にクリアしなければなりません。途中で終了または敗北した場合は、最初からやり直しとなります。

Steps Tower

Steps Towerでは、プレイヤーは戦いながらTOWERを登っていきます。1度に1マッチずつ、自分のペースで進みましょう。

2K Central Towers

2K Central Towersでは、自分で選んだWWEスーパースターで、様々なWWEスーパースターを相手に数多くの難関が待つTOWERを戦い抜きます。各TOWERには独自のテーマがあり、登場するロスターに焦点を当てたもの、特定のマッチタイプをオマージュしたするなど様々です。



MyPLAYER Towers

MyPLAYER Towersでは、MyPLAYERを使用して、初心者と上級者の両方に向けて作られた数々のTOWERで戦うことになります。常時設置のTOWERに加えて、個性的なデイリー、ウィークリー、さらにはPPV形式のTOWERも用意されています。新しいデイリーTOWERは毎日、ウィークリーTOWERは毎週登場します。ウィークリーTOWERはデイリーTOWERより少し長いので、早めに始めましょう。これらのTOWERで獲得したStarは、全てのPPVやRoad to Gloryイベントの出場資格のカウントに含まれるため、できる限り挑戦することをお勧めします。PPV TOWERはWWEのPPVスケジュールに沿って登場します。このTOWERに挑戦するには、特定のStar条件を満たす必要があり、PPV TOWERをクリアすれば、限定のMyPLAYER用Superstar Partsをアンロックできます。

SHOWCASE: THE FOUR HORSEWOMEN

Showcaseが帰って来ました。『WWE 2K20』では、FOUR HORSEWOMENにフォーカスを当てます！

FOUR HORSEWOMENのメンバー自身によって語られるストーリーを通して、彼女たちの驚くべき軌跡を追体験しましょう。今年のShowcaseでは、Becky Lynch、Charlotte Flair、Bayley、Sasha Banksのキャリアにおいて、特に記憶に残る名試合の数々をプレイして追体験することができます。

ペイバック

スーパースターに割り当てられるものは2つ。レベル1のアビリティは威力も控えめで、レベル2のものより獲得できる機会も多くなっています。ペイバックアビリティを使うとペイバックメーターは完全にリセットされます。レベル2の一部のアビリティは、1回のマッチで使える回数が限られていたり、特定のマッチタイプでは使えないという制限があります。ペイバックアビリティはマッチを始める前にカスタマイズが可能です。

ペイバックの種類

レベル1



Possum – Possumを実行し、ピンや攻撃で対戦相手の隙を突きます。仰向けの状態で **R2** を押すとPossumの状態に入り、ロープに寄りかかるかコーナーに追い詰めます。仰向けの状態で **○** ボタンを押すとPossumを維持してピン。Possumを維持している間に **△** ボタンを押すと攻撃します。



Speed Buff – スピードと敏捷性を高めるバフ。さらに、スタミナとリバーサルが回復するペースも上がります。**R2** を長押しして **△** ボタンを押すと発動。



Fists of Fury – 打撃パワーの能力が増加！スピードにも若干のブーストがかかり、打撃のリバーサルも向上します。**R2** を長押しして **△** ボタンを押すと発動。



Instant Recovery – 使うと一瞬で回復するアビリティ。若干のスピードバフの効果もあります。

R2 を長押しして **△** ボタンを押すと発動。



Auto-Reverse – 使うと自動的に弱リバーサルを実行するアビリティ。このアビリティを使って強リバーサルを実行したり、シグネチャーやフィニッシャー攻撃をリバーサルすることはできません。また、リバーサルのストックは消費されません。

R2 と **△** ボタンを長押しすると次の攻撃をリバーサルします。



Reversal – リバーサルを1回使えます。**R2** を長押しして **△** ボタンを押すと発動。

レベル2



Finisher – フィニッシャーを1回使えます。**R2** を長押しして **△** ボタンを押すと発動。



Resiliency – ビン、サブミッション、エリミネーションのミニゲームから簡単に抜けられます。

ミニゲーム中に **△** ボタンを押すと脱出。



Adrenaline Buff – アドレナリンに中程度のブーストがかかります。より重たいものを持ち上げられるようになると同時に、リフティンググラブルの実行で得られるモーメントの量が増えます。**R2** を長押しして **△** ボタンを押すと発動。



Tank Buff – ディフェンスが大幅に上昇しますが、全体的に機動力が下がります。 **R2** を長押しして **△** ボタンを押すと発動。



Low Blow – ロープローで相手の動きを鈍らせます。反則負けを取られないように注意! **R2** + **△** ボタンで Dirty Moveタイマーを開始。タイマー作動中に表示される **R2** + **△** ボタンを押すとロープローを実行。



Poison Mist – 対戦相手の目に毒霧を吹きかけます。反則負けを取られないように注意! **R2** + **△** ボタンで Dirty Moveタイマーを開始。タイマー作動中に表示される **R2** + **△** ボタンを押すとPoison Mistを実行。



Power of the Punch – プラスナックルで対戦相手を殴ります。反則負けを取られないように注意! **R2** + **△** ボタンで Dirty Moveタイマーを開始。タイマー作動中に表示される **R2** + **△** ボタンを押すとPower of the Punchを実行。



Run-In – 味方をリングサイドに呼び出して、形勢逆転を狙います。一部を除く1対1のマッチでのみ利用可能です。リング内でダウンした状態で **R2** を長押しして **△** ボタンを押すと発動。



Move Thief – 対戦相手自身のムーブセットを利用して相手にとどめを刺します。なんという屈辱!
R2 + **△** ボタンを押すと発動。



Blackout - 対戦相手の背後に瞬間移動してアドバンテージをとります。1対1のマッチでのみ利用可能。スーパースターが2人ともリング内にいる状態で **R2** + **△** ボタン押すと発動。



Fortify - 鋼鉄のアーマーにより重量とダメージが上昇し、ほぼ無敵の状態になります。 **R2** 長押し **△** ボタンを押すと発動。



Beast Mode - Beast化します。発動中は、グラップルのスピードとダメージが強化されます。 **R2** + **△** ボタンで発動。



Charged Fury - 一発のパンチで大ダメージを与えられます。打撃を長くチャージするほど、与えるダメージも大きくなります。 **R2** + **△** ボタンでCharged Furyタイマーを開始。 **□** ボタン長押しでチャージ。 **○** ボタンを押して対戦相手を攻撃します。



Electrifying - このアビリティを使用すると、わずかな労力で大量のモーメントムを獲得できます。 **R2** + **△** ボタンを押してElectrifyingを発動。チャージ中に、 **L3** ボタンを押し込むとチャージを停止。Electrifyingはタイマーが切れるまで何度も再発動可能です。



Rush - 防衛不能な突進攻撃を行えるようになります。攻撃が成功すると、フィニッシャーを奪うことができます。 **R2** + **△** ボタンで発動。発動中に、 **L2** 長押しで対戦相手に向かって突進します。

WWE CREATIONS

Custom Money in the Bank: ユーザーが自分だけのMoney in the Bankを作れるようになりました。どの**WWE** Championshipにも使用可能です。

Custom Video: 自分だけの動画を作成できます。この動画は入場時のタイタントロンで使用できます。

Custom Victory: 自分のカスタムスーパースターや**WWE**スーパースター用に、ユーザー独自のフェイスとヒールのビクトリーシーンを作成できます。

Highlight Reel: 試合中に自分の好きな部分を記録し、その映像をカスタムビデオに組み込むことができます。

Custom Superstars: 自分だけのカスタムスーパースターを作りましょう。ロスターの**WWE**スーパースターをカスタマイズすることも可能です！

Custom Entrance: 多数の入場オプションの中から自分の好きなものを選びます。自分だけのスーパースターを、自分だけのスタイルで登場させましょう。

Custom Move-set: 数百通りのムーブの中から好きなものを選びます。自分だけの組み合わせで、あなたのスーパースターを勝利へと導きましょう。

Custom Arena: 血沸き肉踊るWWEの戦いにふさわしい試合会場をデザインしましょう。

Custom Show: 自分のショーブランドを作り、Exhibitionや**WWE** Universeモードで使用できます。

Community Creations: 自慢の作品をオンラインにアップロードして、**WWE**ユニバースと共有しましょう！

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含む場合、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）、付属する取扱説明書、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に同意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」）とこ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」（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。

本契約を慎重にご読取ください。本契約の内容に同意していない場合は、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またはその他の形で利用された日時を開始し、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、音楽および著作人物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ご自身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：

- 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再転送しないこと。
- （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、オンライン上で使用することを目的としてネットワーク上にインストール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リブース、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關連して、（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。
- 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/またはそのほかのアクセス:本ソフトウェアを起動すると、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、オンラインのものもしくはその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への加入および/またはライセンスラ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、複製、転売、賃貸、貸取使用権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一部分もしくは構成要素を一切手元に残さず、かつ譲渡者が本契約の項下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を恒久的に第三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。本契約が明示的な規定がない限りまたはライセンスラ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、賃貸または貸取使用権へ換金を行えます。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包括特別要素は、いかなる場合においても譲渡することはありません。また、特別要素は、オリジナルであるインストール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。本ソフトウェアは個人での使用のみを目的としています。上記に反かわらず、本ソフトウェアのオンライン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、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法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ID/バスを含むが、これらに限定されない）が含まれる可能性があります。ライセンスラーは、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稼働または回避を試みたりはなりません。また、アクセスまたは本ソフトウェアの使用を監視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/パッチを含む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/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。ライセンスラーは、30日前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、ライセンスラ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項下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ソフトウェア、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の行為や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ラーに対し、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法廷および客員の目的でお客様の供出物を使用する権利、無償、取消不可能、完全に移譲可能およびサブライセンスの全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権利もしくはそ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わないことなど）お客様への複製を複製、コピー、転用、改変、上演、表示、出版、放送、送信またはそれ以外の処理もしくはそ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いて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スラーおよび他のプレイヤーによるかかる供出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。ライセンスラ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事項は、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続け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確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ス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くなったり、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、ライセンス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る場合もあります。ユーザーアカウント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取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、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」）を購入（または限定的な使用権を獲得）することができます。使用される用語に反かわらず、仮想通貨と仮想アイテムは、本契約が規定する限定的なライセンス権を表すものです。本契約の条項および/またはポリシーに従い、ライセンスラーは、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、非排他的、譲渡不可能で、サブライセンス不可で、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能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、ライセンスラーが、適用法で禁止し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識に影響または購入価格に影響を及ぼす変更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、ライセンスラ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。ライセンスは、その単独の裁量により、仮想通貨もしくは仮想通貨へのアクセスもしくは利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通貨の所有もしくは無効で配布を行うことができます。

仮想通貨および仮想通貨の獲得と購入: 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通貨を提供することがあります。取得した仮想通貨および/または仮想通貨アイテムは、ユーザーアカウントに追加されます。お客様は、ソフトウェア内ではライセンス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デジタル（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通貨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、これらに限定されない）に準じます。ソフトウェアストアにより、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。ライセンスは、仮想通貨の割戻しまたはプロモーションを行うことができ、お客様に通知することなくかかる割戻し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できます。アプリケーションストアから仮想通貨を正規の手順で行うと、仮想通貨の価値はユーザーアカウントに追加されます。ライセンスは、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。ライセンスは、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され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。ライセンスは、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、ライセンスは、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。ライセンス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、お客様がライセンスにかかる計算が意図的に不正確にさ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ス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。

仮想通貨と仮想通貨アイテムの使用: ゲーム内で購入されるすべての仮想通貨および/または仮想通貨アイテムは、関連するソフトウェア内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通貨アイテムはソフトウェア内でも使用できないものもあり、ライセンスは、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。金銭または他の有価物を贈ることができるが意図して、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禁じます。仮想通貨および仮想通貨アイテムについて許可された使用法は随時変更されることを他者へ意図して、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、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。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/または仮想通貨アイテムは、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またはお客様がキャラクターが死亡した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が、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を使用する責任を負います。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スに通知してください。

引換え不可: 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に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、ライセンス許諾もしくは買戻しまたは売却可能な仮想通貨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通貨アイテムは、金銭の製品およびサービスにのみ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はその他に適用法で要求される場合を除いて同時に金銭または金銭の価値を持つものまたはライセンスもしくはその他の個人か事業者の製品に引き換え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の価値は一切なく、ライセンスならびにその個人および事業者のいずれも、仮想通貨または仮想通貨アイテムを現実の通貨等との価値と換える責任を負いません。

払戻し不可: 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、ライセンスは、その単独の裁量において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、変更、停止および/または削除する絶対の権限を有し、かかる権利の行使におい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: ライセンスが明示的に許可するソフトウェアを用いた場合以外の他の（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）は、ライセンスによって禁止されており、罰金禁止されます。ライセンスは、お客様が無許可取引を実施、補助または悪意を持ってライセンス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。かかる活動に関連するお客様は、自ら責任を負うことを行うものとし、また、ライセンス、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かかる活動に直接的または間接的に関与するすべての損失、損害または経費について責任を負うことと同意するものとみなされます。お客様は、ライセンス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、適用法上の違反または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行為があるか何らかの干渉効果があり得る行為を疑った場合はかかる行為の証拠を有する場合にライセンス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信するまたは疑う理由がある場合、お客様はさらに、ライセンス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す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は行えません。

ソフトウェアストアの利用規約
ソフトウェストアおよびソフトウェアストアを通じた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、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本契約に組み込まれます。ライセンスは、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口座の料金または他の情報もしくは手数料に対し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スではなく、ソフトウェアが管理します。ライセンスはかかる取引に関する責任を明示的に排除し、お客様はすべて取引に関するお客様の救済が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。

本契約にお客様とライセンスとの契約および、ソフトウェアストアとの契約はあります。 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コンテンツまたはサポートサービスを提供する義務を負わ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、ソフトウェアは、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、ソフトウェアのサーバで利用規約およびその他のソフトウェアの適用あり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装置のみ本ソフトウェアを使用するための読取可能なライセンスです。お客様は、米国の通商禁止対象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民リストまたは米国外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。ソフトウェアは、本契約上の第三者益であり、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、使用する上で、お客様は本項およびライセンスのプライバシーポリシーにおける情報の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との第三者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ルダー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) 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承諾されない場合、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属文書を取得した場合は除く）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面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顧客の使用状況は保証外であり、ライセンサーは、お客様がお使いの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兼ねます。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明示または暗示は、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方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もあります。

お客様が保証期間中に何らかの理由で本ソフトウェアが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明らかになったソフトウェアを無料で交換するのみに同意します。本ソフトウェアの供給がその時点で停止されている場合、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、特定用途性または侵害を含む買入の他の保証を含む口頭または書面による明示または黙示の他の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、下記のリサイクル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為が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、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関する懲罰的損害賠償（不法行為を含む）、契約、厳格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ことについて責任を負わないものとします。（適用方法がある場合は除く）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はたらきは、お客様が本ソフトウェアを使用するの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、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る制御し兼ねます。かかる流れる大部分が第三者によって提供または制御された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、無線サービスまた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限り)ライセンサーが本ソフトウェアのサーバの使用を停止した場合、ライセンサーがお客様の本ソフトウェアの使用が詐欺やマネーロンダリングもしくは他の不正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と判断もしくは確信した場合、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サーに要求することによってまたは(ii)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、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環境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の削除さ

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また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、原本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すべ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 252-207-7013の技術データおよびコンピューターソフトウェアに関する権利条項目のサブパラグラフ(c)(1)(ii)項または FAR 52.227-12(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(d)(1)項および(2)項（以下「規定」）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。

エウティレ上の救済

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差止め命令による救済を含む本契約に関する適切なエウティレ上の救済を確保、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。本契約および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）、お客様に単独でご負担いただき、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持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事項は、お客様の居住国の法律が禁じる範囲には適用されず。
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、不作為（詐欺、不表示、詐欺的誘因または過失を含む）またはその他コンピュータ上もしくはエウティレ上の法理に基づくものであるかを問わず、下位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、裁判所および/または下位の拘束力のある仲裁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規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提起した請求については、本項に規定する仲裁条項の対象外として合意します。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手続は、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、または私的法務総論の資格として）仲介する機会を含むが、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、お客様以外の者に対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、本契約を受託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)

紛争仲裁機関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却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定めに通知を行います。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。

- 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管理費用のうち、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。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、ただし、係争の一または複数の請求に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こと、弁護士報酬または費用を裁定するものとします。
- 仲裁地。JAMS規則に基づき本人が出訴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。
- 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キويتي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執行することができます。いづ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。
- 効力の継続。本契約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のサービス提供の終了後にも存続します。
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、購読またはその契約を当社が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。集団および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。例外的に行われるものとします。例外的に行われる場合、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、いづ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、およびいづれの裁判所による管轄権、裁判地または不便な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づれ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抗弁 (コモンローまたはエキويتي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。

本ライセンサーに関するご質問は、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、6227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。

©2005-2019 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. All rights reserved. All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos & copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. ©2019 WWE. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright ©1997-2019 by RAD Game Tools, Inc. Powered by Wwise ©2006-2019. Audiokinetic Inc. All rights reserved. Uses Oodle. Copyright ©2008-2019 by RAD Game Tools Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos & copyrights are property of their respective owners.