

WWE 2K23



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 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

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。
- 寝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）が起これることがあります。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、焼き付きが起これやすくなります。●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。



製品サポート:

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

『WWE 2K23』のオンライン機能は**2024年9月30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。

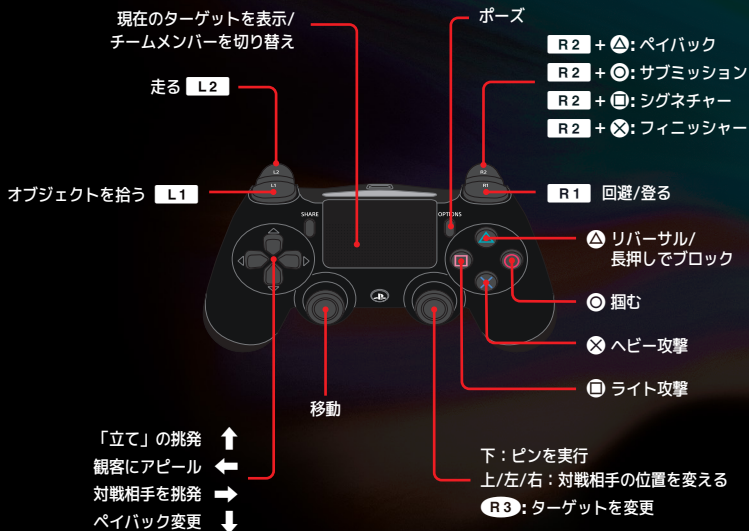
詳細はwww.wwe2k.com/statusをご覧ください。

目次

- 5 基本操作
- 6 ゲーム操作
- 10 ゲーム画面
- 11 UNIVERSE
- 12 MyFACTION
- 13 MyRISE
- 14 MyGYM
- 15 SHOWCASE
- 16 CREATIONS
- 17 ペイバック
- 18 限定ソフトウェア保証およびライセンス契約

ワイヤレスコントローラー(DUALSHOCK®4)

基本操作



ゲーム操作

アクション	コマンド
「立て」の挑発	↑
観客にアピール	←
対戦相手を挑発	→
ペイバック変更	↓
ポーズ	オプションボタン
移動	左スティック
走る	L2 (長押し)
ターゲットを変更	R3
掴み	○
リバーサル	△
ブロック	△ (長押し)
ライト攻撃	□
ヘビー攻撃	×
ピンを実行	右スティック 下 ↓
オブジェクトを捨てる	L1
対戦相手の位置を変える	右スティック 上/左/右 ↑ / ← / →
ペイバック	R2 + △
サブミッション	R2 + ○
シグネチャー	R2 + □
フィニッシャー	R2 + ×

掴み & コンボ

掴み(◎)の後	
ライトグラップル攻撃	左スティックをいずれかの方向に倒す + ◻
ヘビーグラップル攻撃	左スティックをいずれかの方向に倒す + ✕
アイリッシュ・ウィップ	左スティックをいずれかの方向に倒す + ◎
強力なアイリッシュ・ウィップ	左スティックをいずれかの方向に倒す + ◎ (長押し)
ライト攻撃(◻)の後	
コンボ続行	続けて ◻ / ✕ / ◎ でコンボ
防御側	
コンボ中断/掴む	相手の掴みやコンボ中に ◻ / ✕ / ◎ で同種の攻撃にカウンター

キャリー

キャリー開始 (◎)ボタンで掴んだ後	
パワーボム	R1 + 左スティック 上 ↑
クレイドル	R1 + 左スティック 下 ↓
ファイヤーマンズキャリー	R1 + 左スティック 左 ←
ショルダーキャリー	R1 + 左スティック 右 →
対象となるグラップル中	
キャリー割り込み	R1

キャリーから	
環境オブジェクト攻撃	Ⓜ
スラム	⊗
ロープ外/ステージ外へ投げる	Ⓞ
キャリー姿勢変更	右スティックをいずれかの方向に倒す
防御側	
キャリーから脱出	Ⓞ

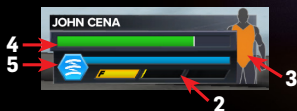
引きずる

掴み(Ⓞ)の後	
引きずり開始	L1
引きずっている間	
移動	左スティック
環境オブジェクト攻撃	Ⓜ
ロープ外/ステージ外へ投げる	Ⓞ
引きずりを離す	L1
防御側	
引きずりから脱出	Ⓞを連打

オブジェクト

オブジェクトを拾う (リングの下からオブジェクトを取り出すにはエブロンで使用)	L1
ラダーを登る	R1
プライマリー攻撃	□
セカンダリー攻撃/オブジェクトを置く	⊗
オブジェクトを落とす	○
ブロック	△ (長押し)
相手をテーブル上に持ち上げる	右スティック 上↑

ゲーム画面



1. **シグネチャー/フィニッシャー:** **R2** + **□** / **R2** + **×** でシグネチャー/フィニッシャー
2. **フィニッシャーメーター:** フィニッシャーメーターが1メモリ分溜まると、それを消費して最強の技であるフィニッシャーを1回繰り出せます！
3. **手足へのダメージ:** 技は体の特定の部位にダメージを与えます。手足はダメージを受けると、黄色からオレンジ、赤へと変化します。
4. **バイタリティ:** 攻撃でバイタリティダメージを与える。バイタリティは数秒間ダメージを受けなければ徐々に回復する。
5. **スペシャルメーター:** スペシャルメーターが溜まると、シグネチャームーブを繰り出せます。スペシャルメーターがバイタリティを上回っている場合、それを消費してペイバックアビリティを繰り出せます。グラウンド状態でコマンドを入力することで、Instant RecoveryやPossum攻撃などのアクションを行い、ハイライト表示された分量のスペシャルメーターを消費します。
6. **ペイバック:** メインのペイバックアビリティが表示されます。ペイバックが2種類ある時は、**↓**を押すことでどちらをメインにするか決められます。ペイバックを使用可能な場合、**R2** + **△** で繰り出せます。両方のペイバックがどちらも使用可能な場合は、メインのアビリティを実行します。

UNIVERSE

Universeで**WWE**のプロモーションに加わりましょう。それぞれのマッチカードやPLEが用意されており、**WWE**の興行シリーズをカスタマイズしてプレイできます。従来のサンドボックス、もしくは複数のショーを通して1人のスーパースターの物語を体験するスーパースターモードでプレイしましょう。



SUPERSTAR MODE

FOLLOW AND TAKE CONTROL OF A SUPERSTAR IN UNIVERSE

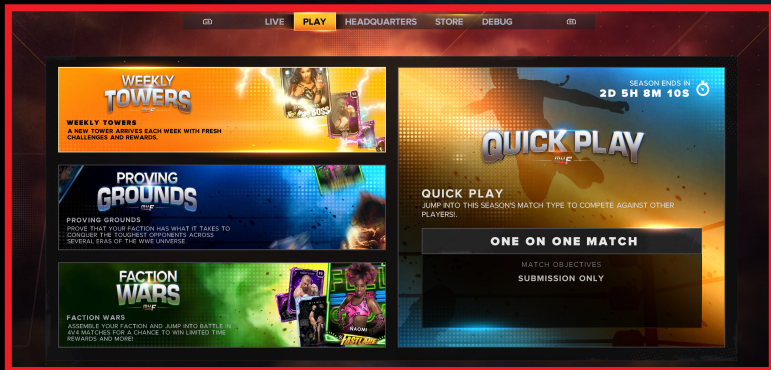


CLASSIC MODE

ORIGINAL SANDBOX MODE WITH TOTAL FREEDOM

MyFACTION

WWEのスーパースター、およびレジェンドのカードを集めてアップグレードし、MyFactionで究極のユニットを結成しましょう。オンラインマルチプレイに対応したMyFactionでは、作成したユニットを使い、オンラインで世界制覇に挑めます。



MyRISE

WWEでデビューを飾り、決断を下しながらスーパースターとしてのキャリアを形成しましょう。MyRISEでは2つの特徴あるストーリー、「The Lock」と「The Legacy」が楽しめます。



MyGM

WWEブランドをコントロールし、スーパースターの起用、ショーの予約、ライバルの育成、視聴率の向上施策などを行い、WWEのナンバー1ブランドを目指しましょう。

The screenshot displays the MyGM draft interface for Round 1, Pick 1. On the left, the 'PICKING NOW' section shows 'SMACKDOWN PICK 1' and a 'DRAFT ORDER' list for Round 1. Below that, 'RECOMMENDATIONS' lists Becky Lynch, Alexa Bliss, Sasha Banks, and John Cena. The main draft table shows John Cena selected at a cost of \$268,400. On the right, the 'JOHN CENA' player profile is shown with a cost of \$268,400, role of Bruiser, and stats of 64 STA and 62 POP. A 'ROSTER BREAKDOWN' at the bottom right shows counts for various roles: 0 Bruiser, 0 Specialist, 0 Fighter, 0 Cruiser, and 0 other.

NAME	COST	ROLE	CLASS	STA	POP
★ BROCK LESNAR	\$275,000	BRUISER	BRUISER	66	66
★ BECKY LYNCH	\$268,400	SPECIALIST	SPECIALIST	61	62
★ JOHN CENA	\$268,400	BRUISER	BRUISER	64	62
★ DREW MONTYRE	\$267,000	BRUISER	BRUISER	46	65
★ ROMAN REIGNS	\$267,000	BRUISER	BRUISER	72	65
★ ASUKA	\$252,000	FIGHTER	FIGHTER	50	63
★ FINN BALOR	\$244,000	FIGHTER	FIGHTER	48	62
★ ALEXA BLISS	\$243,100	CRUISER	CRUISER	84	59
★ CHARLOTTE FLAIR	\$240,900	SPECIALIST	SPECIALIST	58	60

ROSTER BREAKDOWN

BRUISER	0	0	0	0	0
SPECIALIST	0	0	0	0	0
FIGHTER	0	0	0	0	0
CRUISER	0	0	0	0	0
OTHER	0	0	0	0	0

SHOWCASE

ジョン・シナがSHOWCASE「You Can't Beat Me!」で、「ネバー・ギブ・アップ（諦めるな）」と語るに至った戦いへとあなたを誘います。歴史に残るクリップ、ドキュメンタリースタイルのインタビュー、ムービーカットシーン、ゲームプレイの再現を通じて、**WWE**の歴史の一部を体験できます。

Welcome to 2K Showcase: John Cena – You Can't Beat Me!

Winning is great, but completing Objectives yields the biggest Rewards!

Emerging from the match victorious will earn you Match Rewards and unlock the next match!

Completing all of the objectives in each match will earn you Objective Rewards!

LET'S GO!



CREATIONS

Custom Superstar: ロスターのスーパースターをカスタマイズ、または一から自分だけのスーパースターを作り、外見や身体的特性、入場やリング上での服装など、細部に至るまでカスタマイズできます。

Custom Championship: ストラップ、フロントプレート、サイドプレート、タイトル情報をカスタマイズして、自分だけの**WWE**チャンピオンシップを作成しましょう。

Custom Entrance: モーション、BGM、特殊画面効果、バックグラウンドムービーなどを選んで、スーパースターの入場を設定できます。

Custom Victory: スーパースターとチームの両方で、ソロ、タッグ、トリオチームの勝利シーンを編集し、観客のリアクションを設定して、勝利を祝ったりやじを飛ばしたりできます。

Custom Move-Set: ロスターの、又は作成したスーパースターの攻撃、ムーブ、ペイバック、属性をカスタマイズして、究極のスーパースターを作り上げましょう。

Custom Arena: **WWE**の究極のステージを作り上げましょう。ステージパーツや画像を自由に配置して、オリジナルショーで試合を開催できます。

Custom Show: ヘッドオフィスで自分だけの**WWE**ショーを企画できます。名前、BGM、場所、バンパームービー、グラフィックなどを選んで、PlayおよびUniverseでマッチを開催しましょう。

Custom Money In The Bank: **WWE**で最も人気のあるブリーフケースの自分だけのカスタマイズを、色、素材、ロゴ、チャンピオンシップを変更して作ろう。

Custom Video: タイタントロンを自分だけのものにしましょう！ スーパースターの入場時や勝利時、ショーのロードシーケンス時にゲーム内で再生されるカスタムビデオを作成できます。

Custom Image: 異なるイメージのグループを作成し、Creationsで直接使用できます。

Custom Matches: 自分次第でルールを変更！ 試合ルールをカスタマイズして、過激なマッチタイプを作成しましょう。武器をリングのエプロンの下に隠したり、勝利条件を設定したりして、夢のようなとんでもないマッチを作り上げてください。

Community Creations: 自分で作ったカスタムをアップロードできるほか、**WWE** Universeの他のプレイヤーが作ったユニークな作品をご覧ください。

ペイバック



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。



Comeback: 短時間の打撃で持続的ダメージを与えられます。



Low blow: 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！



Move Thief: 対戦相手の技を繰り出して相手にとどめを刺します。なんという屈辱！



Run-In: リングサイドに味方を呼び出し、試合を「公平」にします。



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！



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！



Resiliency: ピン、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。

限定ソフトウェア保証およびライセンス契約

本限定ソフトウェア保証およびライセンス契約（「本契約」）は定期的に更新されることがあり、最新版は<https://www.take2games.com/eula/>（「ウェブサイト」）にアップロードされます。本契約の更新版がアップロードされてから本ソフトウェアのご使用を続けられる場合、更新版の規定事項に同意したものとみなされます。

「本ソフトウェア」には、本契約に含まれるすべてのソフトウェア（関連するサービスを含む）、付属する取扱説明書、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、ならびにこれらソフトウェア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、米国会社TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE社、その子会社および系列会社（「ライセンサー」または「当社」）との本契約の条項ならびにプライバシーポリシー（www.take2games.com/privacy）およびサービス利用規約（www.take2games.com/legal）に拘束されることに同意したものとみなされます。

本契約では、拘束力のある個別仲裁、および集団訴訟の権利放棄に関する規定が、「拘束力のある個別仲裁」の項に記載されており、この規定によって、お客様と当社との間の「紛争等」（以下に定義）。本契約に関する、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。以下に説明する通り、お客様は、拘束力のある個別仲裁の項を拒否する権利を有します。

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

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

ライセンス許諾

本契約ならびにその条項および条件に従い、ライセンサーはお客様に、本ソフトウェアの文書に別段の規定がない限り、本ソフトウェア一式をライセンサーによって意図された特定の1台のゲームプラットフォーム（例：コンピューター、モバイル機器またはゲームコンソール）において、ゲームプレイ目的で個人的かつ非商業的に使用する非独占的な、譲渡不可能な、限定的な、取消可能な権利およびライセンスを許諾します。お客様に対するライセンス権利の許諾は、お客様が本契約の遵守していることが条件です。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壊または本契約の解除のいずれも早い方の日に終了するものとします（下記参照）。

本ソフトウェアが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、本ソフトウェアの開封および所有権が「移譲または付与されないことならびに本契約によって本ソフトウェアの権利が販売されないこと」に同意したものとみなされます。すべての著作権、商標、企業秘密、商号、所有権、特許、商品名、コンピューターコード、視聴覚エフェクト、テーマ、キャラクター、キャラクター名、シナリオ、会話内容、設定、美術、効果音、楽曲および著作人権格差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で問わずコピー、複製、改ざん、変更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、変更、または再配布した者は著作権法を意図的に犯すことになり、米国またはその領土において民事罰および刑事罰の対象となる可能性があります。米国における著作権法違反は法定刑として違反事例1件あたり最大15万ドルの罰金が科せられます。本ソフトウェアにはライセンス許諾された資料が含まれており、本契約に対する違反事例の際はライセンサーのライセンサーも自らの権利を保護する処置をとる可能性があります。本契約においてお客様への許諾が明示されていないあらゆる権利はライセンサーおよび該当する場合はそのライセンサーに帰属します。

ライセンス許諾の条件

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

- 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がない限り、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、兌換通貨に換金またはその他の方法で移譲もしくは移転しないこと。
- （本契約に規定された場合以外に）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（または他者にこれらを許可しないこと）。
- 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、センサ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できず。
- 本ソフトウェアの全部または一部をリバース・エンジニアリング、デコンパイル、逆アセンブル、表示、上演を行った、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造したりしないこと。
- 本ソフトウェア上または本ソフトウェア内に表示されている所有権に関する表示、マークまたはラベルを削除または改変しないこと。
- 他のユーザーによる本ソフトウェアのオンライン機能の使用およびプレイを制限または阻止すること。

- 本ソフトウェアのオンライン機能に関連して、(不具合の悪用やバグの利用を含むが、これらに限定されない)チートを行ったり、無許可のポップ、スパバグまたはその他のプログラムの使用しなさいこと。
- 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、その他法または本ソフトウェアを入手した国の法律(随時改正が入る可能性もある)に違反しなさいこと。

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に特別なコンテンツ、サービスおよび/または機能(「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、固有のリアルタイムの償還、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、一つのリアルタイムにつき一つのユーザーアカウント(以下に定義)に限定されており、別段の明示的な規定がない限り、譲渡、販売、リース、ライセンス許諾、賃貸、交換仮想通貨へ換金または別のユーザーによって再登録されることはできません。本段落の規定は、本契約のその他の規定に優先します。

あらかじめ記録されたコピーライセンスの譲渡: 本ソフトウェアが付随文書のコピー(履歴やバックアップ用のコピー)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手元手に残さず、かつ、譲受人が本契約の条項に同意した場合に限り、あらかじめ記録された本ソフトウェアおよび付随文書の物理的コピー一式を恒久的に他者に譲渡することが認められます。あらかじめ記録されたコピーライセンスの譲渡には、本ソフトウェアの文書に記載されている具体的な手順の遵守が必要となる可能性があります。本契約に明示的な規定がない限りまたはライセン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通貨の交換、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えません。一度限り有効なリアルタイムに限り使用できるコピーライセンスを含む特別要素は、いかなる場合においても再譲渡することはできません。また、特別要素は、オリジナルであるデジタルまたは本ソフトウェアのコピーが削除されたまたはあらかじめ記録されたコピーをユーザーが利用できなくなった場合、動作を停止することがあります。本ソフトウェアは個々の使用のみを目的としています。上記にあらわらず、本ソフトウェアのアンインストール版コピーは譲渡不可です。

技術的な防護措置: 本ソフトウェアには、本ソフトウェアへのアクセスを制限するため、特定機能もしくはコンテンツへのアクセスを制限するため、無許可でのコピー作成を防止するためのほかに別の方法によって本契約に基づいて許諾された限定的な権利および/またはサービスを逸脱する行為を防止するための措置が含まれ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/または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、リアルタイムおよび/またはその他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。ライセンスは、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する場合は、万が一を行った場合、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の一部に限定されます。オンラインサービスへのアクセスしたり、本ソフトウェア用の更新ファイルやパッチをダウンロードしたりするには、さらなる規定および/または必要となる場合があります。有効なライセンス下にある本ソフトウェアのみが、更新やパッチのダウンロードを含むオンライン上のサービスにアクセスするためにも使用可能です。ライセンスは、30日前の更新後または当社の合理的な判断が及ばない限り自動的に直ちにまたは本契約、ライセンスのプライビシーポリシーおよび/もしくはライセンスのサービス利用規約を含む本ソフトウェアに適用される契約もしくはポリシーの条項にお客様が違反した場合、本契約に基づいて許諾されたライセンスおよび本ソフトウェアへのアクセス(含む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てお客様による供与物によって著作権が発生する範疇において、お客様はライセンスに対し、本ソフトウェアならびに関連製品およびサービスに関連して任意の方法および任意の目的でお客様の供与物を使用する独自の、恒久的、取消不可能、完全に移譲可能およびサブライセンス可能な全世界で有効な権利およびライセンス(適用ある法律および国際条約によつて)の財産権に付与する法的保護措置のすべての期間に亙って追加の通知または補償は一切行うことなくお客様の供与物を複製、コピー、転用、変更、上演、表示、出版、放送、送信またはその他の既知もしくは未知の方法によって一般大衆に伝達し、再配布する権利を含むが、これに限定される限り)を許諾するものとみなされます。お客様は適用法に基づき本ソフトウェアならびに関連製品およびサービスに関連してライセンスおよび/または他のプライバシーに関する供与物の使用および享受に関して、著作権、出版、名声または帰属に関する著作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。ライセンスに対するこのライセンスの許諾および上記の適用ある著作権者人格権に関する条項は、本契約の終了後も存続します。

インターネット接続: 本ソフトウェアはインターネットを基盤とする要素にアクセスしたり、本ソフトウェアを認証したり、その他の機能を実行したりするためにインターネット接続を必要とする場合があります。

ユーザーアカウント: 本ソフトウェアもしくはソフトウェア機能を使用するためまたは本ソフトウェアを正常に動作させるために、お客様は、第三者のゲーミングプラットフォームもしくはソーシャルネットワークアカウント等のオンラインサービスにおける有効かつ機能中のアカウント(「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しない場合、本ソフトウェアの特定の機能が作動しなかったり、全部または一部が正常に作動しなくなったりする可能性があります。本ソフトウェアは、本ソフトウェアおよび/または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のログインは第三者アカウントと関連付けられる場合があります。本ソフトウェアの使用とアクセスに用いるユーザーアカウントと第三者アカウントの使用とセキュリティはすべてお客様の責任となります。

仮想通貨と仮想アイテム

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

仮想通貨と仮想アイテム: 本ソフトウェアにより、ユーザーは、(I)本ソフトウェア内限定の交換媒介物である仮想通貨(「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を表章するものではありません。本契約の条項および遵守に反し、ライセンスは、お客様が本ソフトウェア内限定的かつ非商業的な本契約外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の法的非独占的で、譲渡不可能で、サブライセンス不可能で、限定的な権利および/またはライセンスをお客様に許諾します。適用法に別段の禁止規定がある場合を除き、お客様が取得する仮想通貨および仮想アイテムはお客様に対してライセンス許諾されるものであり、お客様は仮想通貨および仮想アイテムに関する権原または所有権が本契約に基づいて譲渡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

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も、現実の通貨を代替するものでもありません。お客様は、ライセンサーが、適用法で禁じられている場合を除いて常に仮想通貨および/または仮想アイテムの取扱いまたは購入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費用は発生しません。ただし、仮想通貨および仮想アイテムに対して本契約に基づいて許諾されたライセンスは、ライセンサーが本ソフトウェアの提供を停止した時または本契約が他のために終了した時に本契約および本ソフトウェアの文書の条項および条件に従って終了されます。ライセンサーは、その単独の裁量により、仮想通貨もしくは仮想アイテムへのアクセスもしくは使用にかかる料金を請求する権利を保有し、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。

仮想通貨および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、レベルを上昇、任務を完了する、ユーザー作成コンテンツを作成する等のゲーム内活動の達成に応じて仮想通貨または仮想アイテムを提供する場合があります。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、ソフトウェア内でまたはライセンサーが許可した第三者のオンラインストア、アプリケーションストアまたは他の店舗（ソフトウェアストア）と総称）に参加してプラットフォーム上で、仮想通貨または仮想アイテムを購入することができます。ソフトウェア上でゲーム内アイテムまたは通貨の購入および使用は、ソフトウェア上の運営契約（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は、本オンラインサービスのサブライセンスがお客様に許諾されています。ライセンサーは、仮想通貨の割引またはプロモーションを行うことがあり、お客様に通知することなくかかる割引またはプロモーションを変更するまたは打ち切ることがあります。アプリケーションストアから仮想通貨を正規の手順で購入すると、仮想通貨の額はユーザーアカウントに追加されます。ライセンサーは、1回の取引および/または1日に購入できる仮想通貨の上限額を設定します。制限の値は対象となるソフトウェアに対して異なります。ライセンサーは、その単独の裁量により、購入または使用できる仮想通貨の額、仮想通貨の使用法およびユーザーアカウントに追加できる最大額に制限を設定することができます。取引にお客様の許可があったかどうかにかかわらず、お客様はユーザーアカウントを通じた仮想通貨の購入について単独で責任を負います。

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

仮想通貨と仮想アイテムの使用: ゲーム内で購入しやすすべての仮想通貨および/または仮想アイテムは、関連する本ソフトウェアによって買える通貨および製品に適用されるゲームのルールに従ってゲームプレイ中にプレイヤーによって消費または喪失されます。仮想通貨および仮想アイテムは本ソフトウェア内でしか使用できないものであり、ライセンサーは、その単独の裁量により、仮想通貨および/または仮想アイテムの使用を単一のゲームに制限できます。金銭または他の有価物を賭けることを他者へ怠意して、仮想通貨および/または仮想アイテムを使用することは厳禁です。仮想通貨および仮想アイテムについて許可された使用法と目的は随時変更される可能性があります。ユーザーアカウントに表示される仮想通貨および/または仮想アイテムの残高は、本ソフトウェア内で仮想通貨および/または仮想アイテムを使用すると減少します。仮想通貨および/または仮想アイテムの使用は、ユーザーアカウントに存在する仮想通貨および/または仮想アイテムに対する請求および支払いを意味します。本ソフトウェア内で取引を完了するためには、お客様のユーザーアカウントに十分な仮想通貨および/または仮想アイテムが存在しなければなりません。ユーザーアカウントに存在する仮想通貨および/または仮想アイテムは、本ソフトウェアの使用に関連する特定の事由の発生を受けて事前の通知なく減少することがあります。例えば、ゲームオーバーになったまたはお客様がチャットで死亡したら仮想通貨または仮想アイテムは喪失する可能性があります。お客様の許可があったかどうかにかかわらず、お客様は、お客様のユーザーアカウントを通じて行われた仮想通貨および/または仮想アイテムのすべての使用について責任を負います。お客様のユーザーアカウントにおいて許可されていない仮想通貨および/または仮想アイテムの使用を発生した場合、www.take2games.com/supportからサポートの要請を送信することによって直ちにライセンサーに通知してください。

引換えず可: 仮想通貨および仮想アイテムはゲーム内の製品およびサービスにのみ引き換えられます。仮想通貨または仮想アイテムの売却、リース、ライセンス許諾もしくは販売または兌換可能な仮想通貨への変換を行うことはできません。仮想通貨および仮想アイテムは、ゲーム内の製品およびサービスにのみ引き換えられるものであり、本契約が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同時に金銭またはその他の価値を持つものまたはライセンスもしくはその個人が事業体の製品と引き換えられることはできません。仮想通貨および仮想アイテムに金銭的価値は一切なく、ライセンサーならびにその個人および事業体のいずれも、仮想通貨または仮想アイテムを現実の通貨等の有価物と交換する義務を負いません。

払戻し不可: 仮想通貨および仮想アイテムの購入はすべて最終的なものであり、どのような状況であっても払戻し、譲渡または交換はできません。適用法に禁止規定がない限り、ライセンサーは、その単独の裁量において適切と判断するときはいつでも仮想通貨および/または仮想アイテムを管理、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関してお客様またはその他の者に対して補償義務を負いません。

譲渡不可: ライセンサーが明示的に許可する本ソフトウェアを用いたゲームプレイ上の場合以外の他者（本ソフトウェアの他のユーザー等）への仮想通貨または仮想アイテムの譲渡、取引、販売または交換（無許可取引）は、ライセンサーによって是認されておらず、固く禁止されます。ライセンサーは、お客様が無許可取引を実施、補助または要求した場合にライセンサーの単独の裁量によりユーザーアカウント、仮想通貨および仮想アイテムを終了、停止または改変し、本契約を終了する権利を留保します。かかる活動に関与するお客様は、自らの責任でこれを行うものと、また、ライセンサー、その取引先、ライセンサー、系列会社、請負業者、役員、取締役、社員および代理人に対してかかる活動に直接的または間接的に起因するすべての損失、損害または経費について責任を負うことと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違反する欺詐や違反、適用法の違反または本ソフトウェアの動作を意図的に妨害することとされる行為もしくはその妨害効果がある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当該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権利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と確信するまたは疑う理由がある場合、お客様はさらに、ライセンサーがその単独の裁量によりお客様のユーザーアカウントの利用可能な仮想通貨および仮想アイテムへのアクセスを制限するまたはお客様のユーザーアカウントおよびお客様のユーザーアカウントに関連した仮想通貨、仮想アイテムおよびその他のアイテムを終了または停止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が利用可能なものです。該当する所在地に居住されていない場合、仮想通貨の購入または使用は行えません。

ソフトウェアストアの利用規約

本契約およびソフトウェアストアを通じた本ソフトウェアの提供（仮想通貨または仮想アイテムの購入を含む）には、該当するソフトウェアストアに規定または要求される追加の条項および条件が適用され、また、かかるすべての適用される条項および条件はここで参照することにより本契約に組み込まれます。ライセンサーは、ソフトウェア内のまたはソフトウェアストアを通じたお客様の購入取引に関連するクレジットカードもしくは銀行関連の料金またはその他料金もしくは手数料はすべ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ターではなく、ソフトウェアストアが管理します。ライセンスタ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請求がかかるソフトウェアストアからまたはかかるソフトウェアストアを通じて行われることに同意したものとみなされます。

本契約はお客様とライセンスターとの契約および、ソフトウェアストアとお客様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本ソフトウェアに関連するメンテナンスまたはサポートサービスを提供する義務を有しないことを確認したものとみなされます。前述を除き、適用法で認められる最大の範囲において、ソフトウェアストアは、本ソフトウェアに関するその他の保証義務を負いません。製造物責任に関する本ソフトウェアに関連する請求、適用ある法律もしくは規制要件の不遵守、消費者保護法もしくは類似の法律に基づく請求または本契約の利益を侵害し、ソフトウェアストアはかかる請求に対する責任を負いません。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装置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、米国財務省が指定した国または米国防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、本契約上の第三者受益者であり、お客様に対し本契約を強制する可能性があります。

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スターのプライバシーポリシーにおける情報収集および使用に関する規定（（必要に応じ）(i) 米国および欧州以外の国またはお客様の国（プライバシー保護水準が低い国を含む）におけるライセンスター、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) 単一ユーザー作成コンテンツの特定またはウェブサイト等のプラットフォームにおけるスコア、ランキング、達成事項等のゲームプレイデータの表示といったお客様のデータの一般公開、(iii) ハードウェア製造会社、プラットフォームホストおよびライセンスターのマーケティングパートナーとのお客様のゲームプレイデータの共有、ならびに(iv) 随時改定される先述のプライバシーポリシーに記載された個人情報およびその他の情報のその他の使用および開示を含む）に同意したものとみなされます。お客様の情報がこのように使用または共有されることを承諾されない場合、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: ライセンスターはお客様（お客様が本ソフトウェアの最初かつ当初の購入者である場合に限り、お客様が当初購入者からの譲渡としてあらかじめ記録された本ソフトウェアおよび付属文書を取得した場合を除く）に対し、本ソフトウェアが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行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。ライセンスターはお客様に対し、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、ライセンスターは、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。ライセンスターは、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中に中断またはエラーが発生しないことにより、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。

ライセンスターまたは授權代表者による口頭または書面による声明または助言は、保証となるものではありません。全部によっては黙示的保証の除外もしくは制限事項または適用法に基づく消費者の権利の制限が認められていないため、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、ライセンスターは、お客様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、ライセンスターは、同等以上しに価値を有するソフトウェアと類似した製品を代替する権利を留保します。この保証は、ライセンスターによって提供されたオリジナルの記憶媒体および本ソフトウェアに限定され、通常の磨耗や劣化には適用されません。欠陥が誤用、酷使または過失に起因するものである場合、本保証は適用されず、無効となります。法定の黙示的保証は、上述の90日間に明示的に限定されます。

上記の保証を除き、お客様が欧州連合加盟国の居住者である場合、ライセンスターは本ソフトウェアの明示的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、特定の適合性または侵害不加入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の保証の代理りとなります。その他の表明または保証はライセンスターを拘束力しないものとします。

上記の保証はライセンスターの対象である本ソフトウェアを返品する場合、お客様の氏名と差出人住所、日付の入った購入履歴のレシートのコピーおよび欠陥とお客様が本ソフトウェアを実行しているシステムについて簡潔にまとめた文書を添えて、下記のライセンスタ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。

お客様のライセンスターに対する責任

適用される法律において最大限に許可される範囲で、お客様は、本契約の条項に従った本ソフトウェア使用時のお客様の作為および不作為に直接または間接的に起因するすべての損害、損失および費用に關し、ライセンスターならびにその取引先、ライセンスター、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、ライセンスターは、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に関連する訴訟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、ライセンスターがされる損害賠償の可能性の通知を受けたか否かを問わない）に対する責任を負わないものとします。（適用法に規定がある場合を除く）適用される法律において最大限に許可される範囲で、ライセンスターは損害賠償額の上限は、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、上記の規定とは別個の規定にかかわらず、ライセンスターは、お客様が被った損害または損害で、ライセンスターによるお客様の違反またはライセンスタ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、無線ネットワーク上または他の第三者ネットワーク上を行き来するデータの流れを制御し兼ねます。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。当社は、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の全部へ接続または本ソフトウェアに関連する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閉じて)ライセンサーが本ソフトウェアのサーバーの運用を停止した場合、ライセンサーがお客様の本ソフトウェアの使用が詐欺やマネーロンダリングもしくはその他の不法行為もしくは悪用している可能性があるこ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によってライセンサーに要求することができます。ゲームプラットフォームからソフトウェアを削除することによって仮想通貨および仮想アイテム等のユーザーアカウントに関連付けられた情報が削除されることはありません。同一ユーザーアカウントで本ソフトウェアを再インストールすると、仮想通貨や仮想アイテム等のユーザーアカウントに関連付けられた従前の情報へ再びアクセスできるようになります。ただし、適用法に別段の禁止規定がある場合を除き、何らかの理由による本契約の終了でユーザーアカウントが削除された場合、ユーザーアカウントに関連付けられたすべての仮想通貨および/または仮想アイテムも削除され、ユーザーアカウントに関連付けられた本ソフトウェアまたは仮想通貨もしくは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り終了した場合、ライセンサーはお客様による本ソフトウェアの再ダウンロードに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、高価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ないが、また、本ソフトウェアがインストールされているクライアントサーバー、コンピューター、ゲーム機またはモバイル機器からを含め所有または管理している本ソフトウェア、付随文書、関連資料および本ソフトウェアのすべての構成要素の全てのコピーを修復不可能な状態に破壊しなければならないが、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らない。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米国のサブパラグラフ(c)(1)(2)項または FAR 52.227-19の商用コンピューターソフトウェアの権利制限条項のサブパラグラフ(c)(1)項および(2)項(該当する)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。

エイジティオの教育

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、取得可能な他の教育に加えて暫定的禁止命令による教育および本契約の条項による教育を含む本契約に関する適切なエイジティオの教育を保証、他の保証または損害の証拠も取得する権利を有することに同意したものとみなされます。

税金と費用

お客様は、ライセンサーから時期を問わずお客様に送付された請求書に含まれているか否かにかかわらず、(ライセンサーの純収入に係る税金を除く)利息および罰金を含む本契約に基づいて企図された取引に関して政府機関によって課されたあらゆる種類のすべての公租公課および徴収についてライセンサーならびにそのすべての系列会社、役員、取締役および社員に対して責任を負うものとします。お客様は、控除を受ける資格がある場合、ライセンサーにすべての非課税証明書のコピーを提供するものとします。本契約に基づき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。これに関してライセンサーを無害に保つものとみなされます。

サービス利用規約

本ソフトウェアのすべてのアクセスおよび使用は、本契約、当該各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前合意に優先し、いかな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内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ぬものとし、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内には適用されません。
2. お客様および当社は、当社の製品またはサービスに関する何らかの紛争、請求または論争(契約、制定法、規制、条例、不法行為(詐欺、不实表示、詐欺的誘因または過失を含む)またはその他モロモノもしくはエイジティオ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(以下「紛争等」)、当該紛争等または、裁判所において解決するのではなく、下記のとおり拘束力のある仲裁に付すことに合意します。「紛争等」という用語には、執行可能な限りの最大も広範な意味を付与し、例えばは、本契約、プライバシーポリシー、サービス利用規約、または当社との間のその他の契約に基づいて生じるすべての事項が含まれます。お客様は、仲裁は、仲裁においては裁判官または調停者が存在しないこと、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受諾するものとします。
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禁止命令を求める権利を有するものとします。

4. 集団訴訟の権利放棄。本契約に記載する仲裁手続は、個別のみを行います。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権利、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、または私的職務総裁の資格において仲裁する場合を含む)が、これらに限定されない権利を有しないものとします。さらに、お客様および当社が合意しない限り、仲裁人は、複数名による請求を統合することはできません。仲裁人は、適用法により許容される個別の裁判手続は個別の裁判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教育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拘束力のある個別仲裁を拒否する旨から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、書面でお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転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が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信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 ニューヨーク州ニューヨーク市西44番街110番地 (110 West 44th Street, New York, New York, 10036) 紛争仲裁関係担当者宛てに送付しなければなりません。通知は、当該紛争等が生じてから2年以内、ただしかかる場合も適用する出訴期限法に基づき手続の開始が却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日以上、当該紛争等について誠実に交渉することが合意します。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) 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、お客様が発生した仲裁申立費用および審理費用のうち、訴訟費用に比べて仲裁費用が法外に高額とならぬようにするために必要と仲裁人がみなす範囲については当社が支払います。各当事者は、自らの弁護士報酬および費用を支払うものとします。ただし、係争中のまたは複数の請求により有利な判決を得た方の当事者が当社に発生した弁護士報酬および/または訴訟費用の支払いを受けることができる場合はこの限りではなく、この場合、仲裁人は、適用法により要求されるとおり、弁護士報酬または費用を裁定するものとします。

8. 仲裁地。JAMS 規則に基づき本人が出頭する審理が必要とされる場合、お客様の選択により、ニューヨーク州ニューヨーク郡、またはお客様が居住する米国内の郡で当該審理を行います。

9. 仲裁人の決定。仲裁人による決定または裁定は最終的なものとし、両当事者を拘束するものとします。別段の合意がない限り、決定または裁定には、当該裁定についての事実関係および法的根拠が明記されるものとします。仲裁人は、両当事者が請求し、かつ、信用性のあ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、コメントロ向上またはエンゲイティド上の救済手段のみを裁定することが認められるものとします。いかなる決定または裁定も、管轄権を有する裁判所による最終判決として強制することができます。いずれかの当事者が裁決の有効性について異議を申し立てたものの、それが却下された場合、却下された方の当事者は、当該異議申立てに関連する相手方当事者の費用および弁護士報酬を支払うものとします。

10. 効力の継続。本拘束力のある個別仲裁に関するものは、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、條款またはその他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おける規則を変更する権利を有します。

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、紛争等は、適用法による集団訴訟に関する紛争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。州裁判所で提起された訴訟は、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、拘束力のある個別仲裁の対象とならぬ場合については、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、裁判地または不法行為地に関する異議を放棄することに合意します(ただし、許容される場合も訴訟を連邦裁判所に移送できる)いずれの当事者の権利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範囲に解釈されます。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制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当社サービスに関してお客様が当社に対し主張する請求に対する積極的抗弁(コメントロ向上またはクイティ)を生じるとも性格付けされるものであると同意し、かつ、お客様およびライセンサーは、国際商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、コメントロ向上)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。

© 2005-2023 Take-Two Interactive Software, Inc. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. © 2023 WWE. All Rights Reserved. Powered by Wise © 2006-2023 Audiokinetic Inc. All rights reserved. Havok software is © 2023 Microsoft. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2023 by Epic Game Tools, LLC. Uses Doodle. Copyright © 2008-2023 by Epic Game Tools, LLC. This software contains source code provided by NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other trademarks, logos, and copyrights are property of their respective owners.