

Adobe SYSTEMS INCORPORATED
SDK 许可协议
ADOBE® Gaming SDK

1. 无担保声明、责任限制、约束性协议与附加条款及协议。

1.1 无担保声明。贵方认知 SDK（定义如下）可能存在缺陷和/或稳定性问题。SDK 为按“原样”提供，Adobe 及其供应商不承担任何形式的担保或责任。贵方认知 Adobe 不为 SDK 提供任何明示、默示或法定担保，其中包括性能、适销性、质量满意度、不侵权或适用于任何特定用途的相关保证。由 SDK 的质量和性能及使用 SDK 输出结果的相关风险，由贵方自行承担。Adobe 没有义务提供对 SDK 任何部分的维护、技术支持与更新。即使补救措施未能有效发挥作用，前述限制和排除责任在适用法律允许的最大范围内有效。

1.2 责任限制。在任何情况下，Adobe 或其供应商都不负责赔偿贵方的任何损失、损害、索赔或费用，包括任何后果性、间接性、偶发性损害，任何利润或盈余损失，或因业务中断、人身伤害、未履行注意义务或第三方索赔而导致的任何损害，即使 Adobe 代表已经被告知存在上述损失、损害、索赔或费用的可能性。前述限制和排除责任在贵方所在地适用法律允许的范围范围内适用。Adobe 及其供应商按本协议规定所应承担的累计赔偿总额，应以 SDK 的售价（如有的话）为上限。即使在发生根本性或决定性违约的情况下，或者违反本协议的根本性或决定性条款时，上述对 Adobe 及其供应商的责任限制仍然适用。本协议内容不限制 Adobe 或其供应商因 Adobe 的疏忽或欺诈侵权（诈骗）而对贵方承担死亡、人身伤害责任。Adobe 代表其供应商否认、排除和限制义务、担保和责任，但不在其他方面或为其他目的代表其行事。

1.3 约束性协议。本协议的效力及于 SDK 的安装和使用。贵方同意，本协议与由贵方签署的经谈判达成的任何书面协议具有同等效力。下载、安装、复制、修改或分发 SDK 的全部或任何部分，即视为贵方接受本协议的所有条款和条件。本协议对贵方和任何获得 SDK 并由他人代表其使用的实体（例如，贵方的雇主）强制执行。如不同意本协议的条款，请不要使用 SDK。

1.4 附加条款及协议。贵方可以与 Adobe 订立单独的书面协议，作为对本协议全部或部分内容的补充或取代。使用 SDK 中包括的某些第三方材料可能会受其他条款和条件的约束，此类条款和条件通常会在单独的许可协议或这些材料附带的“自述文件”或 http://www.adobe.com/go/thirdparty_cn 上的“第三方软件声明和/或其他条款和条件”中找到。如果上述条款和条件与本协议的条款和条件发生抵触，应以其取代本协议的全部或部分内容。

2. 定义。

“Adobe”在本协议的 14(a)节适用时是指位于美国特拉华州的公司 Adobe Systems Incorporated，地址为 345 Park Avenue, San Jose, California 95110；除此之外皆指依爱尔兰法律成立、隶属于 Adobe Systems Incorporated 的下属公司及许可证持有者 Adobe Systems Software Ireland Limited，地址为 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Ireland。

“Adobe Texture Format 工具或“ATF 工具”指用来生成位于实用程序文件夹中的 ATF 文件的命令行工具（atfinfo、png2atf、dds2atf 和 pvr2atf）。

"构建工具"指本协议随附的构建文件、编译程序、运行时数据库（但不是完整的"运行时软件"），举例说明，包括 Bin、Lib、运行时目录的内容、adl.exe、adl.bat 和 adt.jar。

"开发人员应用程序"指符合本协议要求（包括第 5.1 节）的应用程序软件，该应用程序软件(a)与"运行时软件"协同操作或是(b)由"构建工具"生成的应用程序。

"文档"指随附本协议的书面材料，包括技术规范、文件格式文档和应用程序编程接口(API)信息。

"生效日"指贵方下载或使用 SDK 的日期。

"实质性改进"指可察觉、可测量并且可定义的改进，此种改进可提供扩展或附加的重要及首要功能以显著增加商业价值。

"目标代码可再发行组件"指在/runtimes/air-captivate/mac、/runtimes/air-captivate/win、lib/aot/lib、/lib/android/lib/runtimeClasses.jar 和/runtimes/air/android/device/Runtime.apk 文件夹中以目标代码格式存在的文件，如果此类文件包括在依据本协议提供给贵方的 SDK 版本中。

"运行时组件"指包含在"运行时软件"目录（例如 runtime 文件夹）中的任何单个文件、库或可执行代码，或者是包含在实用程序目录或 Native Extensions (ANE)文件夹或安装程序文件中的"运行时软件"实用程序。Adobe AIR.dll、运行时可执行文件、template.exe 和 template.app 都是"运行时组件"。

"运行时软件"指将由最终用户安装的，名为"Adobe AIR"并且以目标代码格式存在的 Adobe 运行时软件，对此类软件的所有更新由 Adobe 提供。

"SDK"指"构建工具"、"文档"、"目标代码可再发行组件"、"运行时组件"、"SDK 源文件"和"示例代码"。

"SDK 源文件"指"frameworks"目录下随附本协议的源代码文件。

"示例代码"指在"文档"或目录中指定为"示例代码"、"示例"、"示例应用程序代码"、"快速启动代码"或"代码片段"的，以源代码格式存在的示例软件。

3. 许可。

依据本协议条款和条件的规定（包括下述要求与限制条件），Adobe 授予贵方依照如下"文档"使用 SDK 的非独占性、不可转让的权利：

3.1 安装、使用和复制。贵方安装及使用"ATF 工具"、"构建工具"和"运行时组件"的目的仅为开发符合条件的"开发人员应用程序"。贵方在进行"开发人员应用程序"的内部开发时，可以复制一定合理数量的 SDK 副本。

3.2 修改。贵方可以修改以可阅读格式（即源代码格式）提供给您的"示例代码"和"SDK 源文件"。贵方可以将修改后的"示例代码"和"SDK 源文件"并入到"开发人员应用程序"中。贵方不得以任何方式修改"ATF 工具"、"构建工具"（第三方许可证授权您修改的文件除外）、"文档"或"运行时软件"。任何情况下，贵方不得将包含（或可能被解释为）下列内容的许可证或方案作为使用、修改和/或发行 SDK 的条件，SDK：(a)以源代码格式透露或发行；(b)被许可人用于生产衍生作品；或(c)免费提供可再发行组件。除了按照本协议进行实质性修改的"示例代码"和"SDK 源文件"外，贵方不得删除或以任何方式更改 SDK 任何部分上或其中出现的 Adobe（及其许可方，如果存在）的版权声明、商标、徽标或相关声明或其他专有权声明。

3.3 分发。

(a) 分发权。在符合本协议规定（包括以下要求和限制）的情况下，贵方可以复制并分发“示例代码”、“SDK 源文件”和“目标代码可再发行组件”，具体如下：

(i) 随“开发人员应用程序”分发。贵方可以分发(A)在任何情况下包含在“开发人员应用程序”中以源代码、目标代码、修改或未修改的形式存在的“示例代码”和“SDK 源文件”，及(B)通过分别使用/`runtimes/air-captivate/mac`、/`runtimes/air-captivate/win`、/`lib/aot/lib`、/`lib/android/lib/runtimeClasses.jar` 和 /`runtimes/air/android/device/Runtime.apk` 文件夹中的“目标代码可再发行组件”，自动包含在 Mac、Windows、iOS 或 Android 平台的“开发人员应用程序”中（即仅作为使用“构建工具”或“ATF 工具”的副产品包含在其中）的“目标代码可再发行组件”；以及

(ii) “示例代码”单独分发。贵方可以以源代码或目标代码的形式，单独或与其他软件绑定分发“示例代码”（不包括“SDK 源文件”），但必须首先对这些代码做出实质性的改进；以及

(iii) “SDK 源文件”的分发。贵方可以以源代码或目标代码的形式，单独或与对开发人员有用的其他组件绑定分发“SDK 源文件”（不包括“示例代码”），但必须首先对这些文件做出实质性的改进，并且保证(A)在这些修改的文件中包含表明版权所有的版权声明，另外(B)不得在随“SDK 源文件”分发的任何新程序包或类名称中使用“atf”、“flash”、“fl”或“adobe”字样。

(iv) 禁止“ATF 工具”或“构建工具”的分发。本协议未授权贵方分发“ATF 工具”、“构建工具”（第三方许可证授权您修改的文件除外）、“文档”或“运行时软件”的权利。任何情况下，贵方不得将包含（或可能被解释为）下列内容的许可证或方案作为使用、修改和/或发行 SDK 的条件，SDK：(A)以源代码格式透露或发行；(B)被许可人用于生产衍生作品；或(C)免费提供可再发行组件。有关获取随产品或服务分发此类组件的权利的信息，请登录 http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk_cn。

(b) 分发要求。如果贵方根据本协议的规定分发“示例代码”或“SDK 源文件”，则必须在这些代码、文件、相关“开发人员应用程序”或其他包含这些代码或文件的大型系统中列入版权声明。贵方不得(i)声称任何“开发人员应用程序”或其他软件已经 Adobe“认证”或由 Adobe 以其他方式提供保证；或(ii)未经 Adobe 的书面许可，借用 Adobe 名义或商标来营销任何“开发人员应用程序”或其他软件。Adobe 不对贵方或其他任何一方负有软件更新或支持的义务，也不承担由贵方的分发所引发的任何责任。

4. 赔偿。

贵方同意，在由贵方支付费用，Adobe 与贵方合作解决因贵方分发全部或部分 SDK 或任何“开发人员应用程序”所产生的任何及所有相关责任、损失、诉讼、损害或索赔要求（包括产品赔偿责任、担保和知识产权索赔，以及所有合理的开支、费用和律师费）的情况下，保证 Adobe 免受损害。

5. 开发要求和限制。

5.1 开发。贵方不得以 Adobe 未明确说明的形式创建或分发任何软件，包括与各“运行时组件”协同操作的任何“开发人员应用程序”。贵方不得创建或分发任何设计用来与“运行时软件”的卸载实例协同操作的软件，包括任何“开发人员应用程序”。贵方不得创建或分发任何未经安装便可运行的“开发人员应用程序”。贵方不得

安装或使用“构建工具”或 SDK 的其他部分来开发本协议所禁止的软件。不遵守本第 5.1 节的规定属于违反本协议的行为，将会立即终止本协议授予贵方的所有权利。

5.2 其他禁止事项。贵方不得使用 SDK 来创建、开发或使用具有以下因素的任何程序、软件或服务：(a)包含任何病毒、特洛伊木马、蠕虫、定时炸弹、信息删除程序或其他损害、有害干扰、秘密拦截或侵占任何系统、数据或个人信息的计算机程序，(b)其用途或营销方式违反任何法律、法令、条例、法规或权利（包括与知识产权、计算机反间谍、隐私、出口管制、不正当竞争、反歧视或广告有关的任何法律、法规或权利），或者(c)妨碍 Adobe 或第三方案序或软件的可操作性。

5.3 AVC Codec 使用。本产品由 AVC 专利组合许可授权，消费者可出于非商业的个人用途，用于(a)依据 AVC 标准（“AVC 视频”）对视频进行编码；和/或(b)解码由消费者编码、用于个人非商业活动的 AVC 视频和/或从授权提供 AVC 视频的视频提供商处获得的 AVC 视频。本协议不授予且不默示任何其他用途的许可。可从 MPEG LA, L.L.C.获取更多信息，请参阅 <http://www.mpegla.com>。

5.4 MP3 Codec 使用。贵方不得修改运行库或任何其他“构建工具”。除了通过已发布的运行时 API 访问 MP3 codec 外，贵方不得以其他方式访问运行库中的 MP3 codec。开发、使用或分发在非 PC 设备上运行的“开发人员应用程序”，或是开发、使用或分发放解非包含在 SWF、FLV 中的 MP3 数据或包含不只 MP3 数据的其他文件格式。

6. 知识产权。

SDK 及 Adobe 授权贵方复制的任何副本均属于 Adobe Systems Incorporated 及其供应商的知识产权，并为其所有。以编译形式或目标代码形式提供给贵方的 SDK 的结构、组织和代码均为 Adobe Systems Incorporated 及其供应商的有价商业秘密和机密信息。SDK 受版权保护，包括美国版权法、国际条约规定及其使用所在国家的适用法律。除非明确表述，否则本协议不授予贵方对 SDK 的任何知识产权，且 Adobe 保留未明确授予的其他所有权利。

7. 逆向工程。

贵方不得进行逆向工程、反编译、反汇编，或以其他方式尝试发现以已编译或目标代码格式提供的 SDK 的所有或任何部分的源代码，但适用法律明确允许贵方进行的反编译除外。

8. 不阻碍 Adobe 开发。

贵方认知 Adobe 目前正在开发或日后可能会开发的产品或技术与贵方根据本协议许可开发的产品在设计上或功能上存在或可能存在相似之处。本协议中的任何内容不得损害、限制或剥夺 Adobe 继续开发、维护和/或分发 Adobe 技术或产品的权利。贵方同意不得以制造、使用、进口、授权、公开发售或销售任何 Adobe 产品为由，向 Adobe 及其子公司或关联公司、其客户、直接或间接代理及承包商以任何方式主张享有源于或涉及 SDK 或其修改的任何专利权。

9. 测试版 SDK 的附加条款。

如果 SDK 或其任意组件是非商用版本或试用版软件（“测试版软件”），则下述条款有效。“测试版软件”是测试版本，不代表 Adobe 的最终产品，并且可能含有缺陷、错误，以及可能造成系统或其他故障和数据丢失等其他问题。Adobe 绝不会以商业方式发布“测试版软件”。如果贵方依据另一书面协议获得“测试版软件”，例如 Adobe Systems Incorporated License Agreement for PreRelease Software，则软件的使用也受此类协议制约。贵方同意应 Adobe 要求或在 Adobe 以商业形式发布软件后退回或销毁所有“测试版软件”的副本。贵方使用测试版软件的风险，由您自行承担。

10. 期限和终止。

本协议自“生效日”起持续有效，除非发生由此处列明的终止事由。如果贵方违反任何协议条款，Adobe 可以立即终止本协议。条款 1、2、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14 和 15 在本协议终止后继续有效。本协议终止后，贵方应停止对 SDK 的所有使用和分发，并按 Adobe 的要求将 SDK 及其任何副本返还 Adobe 或将其销毁（并出具书面的销毁证明）。

11. 出口规则。

贵方认知 SDK 受《美国出口管理法》（Export Administration Regulations, EAR）的约束，且贵方将遵守 EAR 的规定。贵方不得将 SDK 的所有或任何部分直接或间接出口或再出口至以下对象：(a) 美国限制出口的国家（目前包括但不限于古巴、伊朗、朝鲜人民共和国、苏丹和叙利亚）；(b) 任何贵方知道或理应知道会将 SDK 用于以下用途的最终用户：设计、开发或生产核武器或生化武器、火箭系统、太空运载工具及探空火箭或无人飞行器系统；或是(c) 被任何美国联邦政府机构禁止从事美国出口交易的最终用户。此外，贵方有责任遵守在贵方所在地区可能影响进出口或使用 SDK 权利的各项当地法律。

12. 美国政府最终用户须知。

如果最终用户为美国政府，Adobe 同意遵守所有适用的平等机会法律，其中包括（如果适用的话）Executive Order 11246（修订版）、1974 年 Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act 第 402 条（38 USC 4212）、1973 年 Rehabilitation Act（修订版）第 503 条的规定以及 41 CFR 中第 60-1 到 60-60、60-250 和 60-741 部分的规则。前一句中提到的确认性行动条款和规则应纳入本协议之中。

13. 商标。

“Adobe® AIR”是 Adobe 的商标，未经 Adobe 书面许可，他人不得使用。贵方不得将整个或部分 Adobe AIR 商标或任何其他 Adobe 商标纳入到贵方的“开发人员应用程序”名称或公司名称、域名或与 Adobe AIR 相关的服务名称中。贵方可以通过声明指出贵方的“开发人员应用程序”与 Adobe AIR 运行时软件的协同操作性（如果确实具有协同操作性），例如“与 Adobe® AIR® 配合使用”或“Adobe® AIR® 适用”。贵方可以仅在声明贵方的“开发人员应用程序”与 Adobe AIR 运行时软件的协同操作性时使用 Adobe AIR 商标将贵方的“开发人员应用程序”称为“Adobe® AIR® 应用程序”。

14. 管辖法规。

如果贵方是消费者，使用 SDK 仅为非商业个人目的，那么本协议适用贵方购买 SDK 使用许可时所在国家或地区的法律。如果贵方不是消费者，本协议将受现行的下列国家或地区的主要法规管理并按照这些法规进行解释：(a)取得 SDK 许可的地点如为美国、加拿大或墨西哥，则以美国加利福尼亚州的法律为准据法；或(b)取得 SDK 许可的地点如为日本、中国、韩国或其他东南亚国家，而其官方文字为表意（如汉字、日本汉字或韩文汉字）或其他以表意字体结构为基础或相似的文字书写（如韩语字母、日语字母），则以日本法律为准据法；或(c)在上述以外的司法辖区取得 SDK 的许可，则以英格兰的法律为准据法。加利福尼亚州圣克拉拉法院（当加利福尼亚州法律适用时）、日本东京地方法院（当日本法律适用时）以及英格兰伦敦的法院（当英格兰法律适用时）应对与本协议相关的争议有其各自的非独占性裁判权。本协议不受任何管辖地区法规冲突原则或《联合国国际商品销售合同公约》(United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods)（已明示排除其适用性）的限制。

15. 总则。

本协议的任何部分被裁定无效且不可执行，不影响本协议其余部分的有效性，它们应依然有效且可按其条款执行。Adobe 可能会按其他或不同条款许可贵方使用 SDK 的更新。本协议中的“包括”或“包含”指“包括但不限于”。此为 Adobe 与贵方之间有关 SDK 的完整协议，它将取代先前任何与 SDK 相关的陈述、讨论、承诺、书信或宣传。

**ADOBE SYSTEMS INCORPORATED
SDK LICENSE AGREEMENT
ADOBE® Gaming SDK**

1. NO WARRANTY, LIMITATION OF LIABILITY, BINDING AGREEMENT AND ADDITIONAL TERMS AND AGREEMENTS.

1.1 NO WARRANTY. YOU ACKNOWLEDGE THAT THE SDK (AS DEFINED BELOW) MAY BE PRONE TO BUGS AND/OR STABILITY ISSUES. THE SDK IS PROVIDED TO YOU "AS IS," AND ADOBE AND ITS SUPPLIERS DISCLAIM ANY WARRANTY OR LIABILITY OBLIGATIONS TO YOU OF ANY KIND. YOU ACKNOWLEDGE THAT ADOBE MAKES NO EXPRESS, IMPLIED, OR STATUTORY WARRANTY OF ANY KIND WITH RESPECT TO THE SDK INCLUDING ANY WARRANTY WITH REGARD TO PERFORMANCE, MERCHANTABILITY, SATISFACTORY QUALITY, NONINFRINGEMENT OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. YOU BEAR THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE SDK AND YOUR USE OF AND OUTPUT FROM THE SDK. Adobe is not obligated to provide maintenance, technical support or updates to you for any portion of the SDK. The foregoing limitations, exclusions and limitations shall apply to the maximum extent permitted by applicable law, even if any remedy fails its essential purpose.

1.2 Limitation of Liability. IN NO EVENT WILL ADOBE OR ITS SUPPLIERS BE LIABLE TO YOU FOR ANY LOSSES, DAMAGES, CLAIMS OR COSTS WHATSOEVER INCLUDING ANY CONSEQUENTIAL, INDIRECT OR INCIDENTAL DAMAGES, ANY LOST PROFITS OR LOST SAVINGS, ANY DAMAGES RESULTING FROM BUSINESS INTERRUPTION, PERSONAL INJURY OR FAILURE TO MEET ANY DUTY OF CARE, OR CLAIMS BY A THIRD PARTY EVEN IF AN ADOBE REPRESENTATIVE HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH LOSSES, DAMAGES, CLAIMS OR COSTS. THE FOREGOING LIMITATIONS AND EXCLUSIONS APPLY TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW IN YOUR JURISDICTION. ADOBE'S AGGREGATE LIABILITY AND THAT OF ITS SUPPLIERS UNDER OR IN CONNECTION WITH THIS AGREEMENT SHALL BE LIMITED TO THE AMOUNT PAID FOR THE SDK, IF ANY. THIS LIMITATION ON ADOBE AND ITS SUPPLIERS WILL APPLY EVEN IN THE EVENT OF A FUNDAMENTAL OR MATERIAL BREACH OR A BREACH OF THE FUNDAMENTAL OR MATERIAL TERMS OF THIS AGREEMENT. Nothing contained in this agreement limits Adobe's, or its suppliers, liability to you in the event of death or personal injury resulting from Adobe's negligence or for the tort of deceit (fraud). Adobe is acting on behalf of its suppliers for the purpose of disclaiming, excluding and limiting obligations, warranties and liability, but in no other respects and for no other purpose.

1.3 Binding Agreement. This agreement governs installation and use of the SDK. You agree that this agreement is like any written negotiated agreement signed by you. By downloading, installing, copying, modifying or distributing all or any portion of the SDK, you accept all of the terms and conditions of this agreement. This agreement is enforceable against you and any legal entity that obtained the SDK and on whose behalf they are used: for example, your employer. If you do not agree to the terms of this agreement, do not use the SDK.

1.4 Additional Terms and Agreements. You may have a separate written agreement with Adobe that supplements or supersedes all or portions of this agreement. Your use of some third party materials included in the SDK may be subject to other terms and conditions typically found in a separate license agreement or a "Read Me" file located near such materials or in the "Third Party Software Notices and/or Additional Terms and Conditions" found at <http://www.adobe.com/go/thirdparty>. Such other terms and conditions will supersede all or portions of this agreement in the event of a conflict with the terms and conditions of this agreement.

2. DEFINITIONS.

"Adobe" means Adobe Systems Incorporated, a Delaware corporation, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, if Section 14(a) of this agreement applies; otherwise it means Adobe Systems Software Ireland Limited, 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Ireland, a company organized under the laws of Ireland and an affiliate and licensee of Adobe Systems Incorporated.

"Adobe Texture Format Tools" or "ATF Tools" means the command line tools (atfinfo, png2atf, dds2atf, and pvr2atf) used to generate .ATF files, which are located in the utilities folder.

"Build Tools" means build files, compilers, runtime libraries (but not the complete Runtime Software) accompanying this agreement, including, for example, the contents of the bin, lib, and runtime directories, adl.exe, adl.bat and adt.jar.

"Developer Application" means your application software that complies with the requirements of this agreement, including Section 5.1, and that either (a) interoperates with the Runtime Software or (b) is an application produced from the Build Tools.

"Documentation" means the written materials accompanying this agreement, including, for example, technical specifications, file format documentation and application programming interface (API) information.

"Effective Date" means the date that you download or otherwise access the SDK.

"Material Improvement" means perceptible, measurable and definable improvements that provide extended or additional significant and primary functionality that adds significant business value.

"Object Code Redistributables" means those files in object code format located in the /runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib, and /lib/android/lib/runtimeClasses.jar, and /runtimes/air/android/device/Runtime.apk folders, if included with the version of the SDK provided to you in connection with this agreement.

"Runtime Components" means any of the individual files, libraries or executable code contained in the Runtime Software directory (e.g., the runtime folder) or the Runtime Software utilities included in the utilities directory or the Native Extensions (ANE) folder or installer files. Adobe AIR.dll, runtime executables, template.exe and template.app are examples of Runtime Components.

"Runtime Software" means the Adobe runtime software in object code format named "Adobe AIR" that is to be installed by end-users and all updates to such software made available by Adobe.

"SDK" means the Build Tools, Documentation, Object Code Redistributables, Runtime Components, SDK Source Files and Sample Code.

"SDK Source Files" means source code files included in the directory "frameworks" that accompany this agreement.

"Sample Code" means sample software in source code format designated in the Documentation or directories as "sample code," "samples," "sample application code," "quickstart code" or "snippets."

3. LICENSE.

Subject to the terms and conditions of this agreement, including the requirements and restrictions below, Adobe grants you the non-exclusive, non-transferable right to use the SDK in accordance with the Documentation as follows:

3.1 Installation, Use and Copying. You may install and use the ATF Tools, the Build Tools and Runtime Components solely for purpose of developing compliant Developer Applications. You may make a limited and reasonable number of copies of the SDK for purposes of your internal development of Developer Applications.

3.2 Modification. You may modify the Sample Code and SDK Source Files provided to you in human readable (i.e., source code) format. You may incorporate the modified Sample Code and SDK Source Files into your Developer Applications. You may not modify the ATF Tools or the Build Tools (except for files that are covered by third party licenses that allow you to do so), Documentation or the Runtime Software in any manner. In no event may you take any action to make the SDK subject to a license or scheme in which there is or could be interpreted that, as a condition of use, modification and/or distribution, the SDK be (a) disclosed or distributed in source code form; (b) licensed for the purpose of making derivative works; or (c) redistributable at no charge.

You may not delete or in any manner alter the copyright notices, trademarks, logos or related notices, or other proprietary rights notices of Adobe (and its licensors, if any) appearing on or within any portion of the SDK other than Sample Code or SDK Source Files that are substantially modified by you in accordance with this agreement.

3.3 Distribution.

(a) Distribution Rights. Subject to the provisions of this agreement, including the requirements and restrictions below, you may copy and distribute the Sample Code, SDK Source Files and Object Code Redistributables as follows:

(i) Distribution with Developer Application. You may distribute (A) Sample Code and SDK Source Files in source code, object code, modified or unmodified form, in all cases incorporated into your Developer Application and (B) Object Code Redistributables only as incorporated automatically (i.e., incorporated solely as a byproduct of your use of the Build Tools or ATF Tools) into a Developer Application for Mac, Windows, iOS, or Android platforms, by using the Object Code Redistributables in the /runtimes/air-captive/mac, /runtimes/air-captive/win, lib/aot/lib, and /lib/android/lib/runtimeClasses.jar, and /runtimes/air/android/device/Runtime.apk folders, respectively; and

(ii) Distribution of Sample Code Stand-alone. You may distribute Sample Code (but not SDK Source Files) in source code or object code format on a stand-alone basis or as bundled with other software, as long as you first make modifications to such code that result in Material Improvements; and

(iii) Distribution of SDK Source Files. You may distribute SDK Source Files (but not the Sample Code) in source code or object code format on a stand-alone basis or as bundled with other components useful to developers, as long as you first make modifications to such files that result in Material Improvements, and provided that you (A) include a copyright notice reflecting copyright ownership in such modified files, and (B) do not use "atf," "flash," "fl" or "adobe" in any new package or class names distributed with the SDK Source Files.

(iv) No Distribution of ATF Tools or Build Tools. This agreement does not grant you the right to distribute the ATF Tools, the Build Tools (except for files that are covered by third party licenses that allow you to do so), Documentation or Runtime Software. In no event may you take any action to make the SDK subject to a license or scheme in which there is or could be interpreted that, as a condition of use, modification and/or distribution, the SDK be (A) disclosed or distributed in source code form; (B) licensed for the purpose of making derivative works; or (C) redistributable at no charge. For information about obtaining the right to distribute such components with your product or service, please refer to <http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk>.

(b) Distribution Requirements. If you distribute the Sample Code or SDK Source Files under this agreement, you must include a copyright notice in such code, files, the relevant Developer Application or other larger work incorporating such code or files. You may not (i) make any statement that any Developer Application or other software is "certified" or otherwise guaranteed by Adobe or (ii) use Adobe's name or trademarks to market any Developer Application or other software without written permission from Adobe. Adobe is not responsible to you or any other party for any software update or support or other liability that may arise from your distribution.

4. INDEMNIFICATION.

You agree to hold Adobe harmless from any and all liabilities, losses, actions, damages or claims (including product liability, warranty and intellectual property claims, and all reasonable expenses, costs and attorneys fees) arising out of or relating to your distribution of all or any portion of the SDK or any Developer Application; provided that Adobe cooperates with you, at your expense, in resolving any such claim.

5. DEVELOPMENT REQUIREMENTS AND RESTRICTIONS.

5.1 Development. You shall not create or distribute any software, including any Developer Application that interoperates with individual Runtime Components in a manner not documented by Adobe. You shall not create or distribute any software, including any Developer Application that is designed to interoperate with an un-installed instance of the Runtime Software. You shall not create or distribute any Developer Application that runs

without installation. You are not permitted to install or use the Build Tools or other portions of the SDK to develop software prohibited by this agreement. Failure to comply with this Section 5.1 is a breach of this agreement that immediately terminates all rights granted to you herein.

5.2 Other Prohibitions. You will not use the SDK to create, develop or use any program, software or service that (a) contains any viruses, Trojan horses, worms, time bombs, cancelbots or other computer programming routines that are intended to damage, detrimentally interfere with, surreptitiously intercept or expropriate any system, data or personal information, (b) when used in the manner in which it is intended or marketed, violates any law, statute, ordinance, regulation or rights (including any laws, regulations or rights respecting intellectual property, computer spyware, privacy, export control, unfair competition, antidiscrimination or advertising), or (c) interferes with the operability of Adobe or third-party programs or software.

5.3 AVC Codec Use. THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (a) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (b) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE <http://www.mpegla.com>.

5.4 MP3 Codec Use. You may not modify the runtime libraries or Build Tools. You may not access MP3 codecs within the runtime libraries other than through the published runtime APIs. Development, use or distribution of a Developer Application that operates on non-PC devices and that decodes MP3 data not contained within a SWF, FLV or other file format that contains more than MP3 data may require one or more third-party license(s).

6. INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS.

The SDK and any copies that you are authorized by Adobe to make are the intellectual property of and are owned by Adobe Systems Incorporated and its suppliers. The structure, organization and code of the SDK provided to you in compiled or object code form are the valuable trade secrets and confidential information of Adobe Systems Incorporated and its suppliers. The SDK is protected by copyright, including by United States Copyright Law, international treaty provisions and applicable laws in the country in which they are used. Except as expressly stated herein, this agreement does not grant you any intellectual property rights in the SDK and all rights not expressly granted are reserved by Adobe.

7. REVERSE ENGINEERING.

You will not reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise attempt to discover the source code of all or any portion of the SDK provided to you in compiled or object code format except to the extent you may be expressly permitted to decompile under applicable law.

8. NON-BLOCKING OF ADOBE DEVELOPMENT.

You acknowledge that Adobe is currently developing or may develop technologies and products in the future that have or may have design and/or functionality similar to products that you may develop based on your license herein. Nothing in this agreement shall impair, limit or curtail Adobe's right to continue with its development, maintenance and/or distribution of Adobe's technology or products. You agree that you shall not assert in any way any patent owned by you arising out of or in connection with the SDK or modifications made thereto against Adobe, its subsidiaries or affiliates, or their customers, direct or indirect, agents and contractors for the manufacture, use, import, licensing, offer for sale or sale of any Adobe products.

9. PRE-RELEASE SDK ADDITIONAL TERMS.

If the SDK or any of its components are pre-commercial release or beta software ("Pre-release Software"), then this section applies. The Pre-release Software is a pre-release version, does not represent final product from

Adobe, and may contain bugs, errors and other problems that could cause system or other failures and data loss. Adobe may never commercially release the Pre-release Software. If you received the Pre-release Software pursuant to a separate written agreement, such as the Adobe Systems Incorporated License Agreement for PreRelease Software, your use of the Software is also governed by such agreement. You will return or destroy all copies of Pre-release Software upon request by Adobe or upon Adobe's commercial release of such Software. YOUR USE OF PRE-RELEASE SOFTWARE IS AT YOUR OWN RISK.

10. TERM AND TERMINATION.

This agreement will commence upon the Effective Date and continue in perpetuity unless terminated as set forth herein. Adobe may terminate this agreement immediately if you breach any of its terms. Sections 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 and 15 will survive any termination of this agreement. Upon termination of this agreement, you will cease all use and distribution of the SDK and return to Adobe or destroy (with written confirmation of destruction) the SDK promptly at Adobe's request, together with any copies thereof.

11. EXPORT RULES.

You acknowledge that the SDK is subject to the U.S. Export Administration Regulations (the "EAR") and that you will comply with the EAR. You will not export or re-export the SDK, or any portion hereof, directly or indirectly, to: (a) any countries that are subject to US export restrictions (currently including, but not necessarily limited to, Cuba, Iran, North Korea, Sudan and Syria); (b) any end user who you know or have reason to know will utilize them in the design, development or production of nuclear, chemical or biological weapons, or rocket systems, space launch vehicles, and sounding rockets, or unmanned air vehicle systems; or (c) any end user who has been prohibited from participating in the US export transactions by any federal agency of the US government. In addition, you are responsible for complying with any local laws in your jurisdiction which may impact your right to import, export or use the SDK.

12. NOTICE TO U.S. GOVERNMENT END USERS.

For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence is incorporated by reference in this agreement.

13. TRADEMARK.

"Adobe® AIR™" is a trademark of Adobe that may not be used by others except under a written license from Adobe. You may not incorporate the Adobe AIR trademark, or any other Adobe trademark, in whole or in part, in the title of your Developer Application or in your company name, domain name or the name of a service related to Adobe AIR. You may indicate the interoperability of your Developer Application with the Adobe AIR Runtime Software, if true, by stating, for example, "works with Adobe® AIR™" or "for Adobe® AIR™." You may use the Adobe AIR trademark to refer to your Developer Application as an "Adobe® AIR® application" only as a statement that your Developer Application interoperates with the Adobe AIR Runtime Software.

14. GOVERNING LAW.

If you are a consumer who uses the SDK for only personal non-business purposes, then this agreement will be governed by the laws of the state in which you purchased the license to use the SDK. If you are not such a consumer, this agreement will be governed by and construed in accordance with the substantive laws in force in: (a) the State of California, if a license to the SDK is obtained when you are in the United States, Canada or Mexico; or (b) Japan, if a license to the is obtained when you are in Japan, China, Korea or other Southeast Asian country where all official languages are written in either an ideographic script (e.g., Hanzi, Kanji, or Hanja), and/or

other script based upon or similar in structure to an ideographic script, such as hangul or kana; or (c) England, if a license to the SDK is obtained when you are in any jurisdiction not described above. The respective courts of Santa Clara County, California when California law applies, Tokyo District Court in Japan, when Japanese law applies, and the competent courts of London, England, when the law of England applies, shall each have non-exclusive jurisdiction over all disputes relating to this agreement. This agreement will not be governed by the conflict of law rules of any jurisdiction or the United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods, the application of which is expressly excluded.

15. GENERAL PROVISIONS.

If any part of this agreement is found void and unenforceable, it will not affect the validity of the balance of this agreement, which will remain valid and enforceable according to its terms. Updates may be licensed to you by Adobe with additional or different terms. The use of "includes" or "including" in this agreement shall mean "including without limitation." This is the entire agreement between Adobe and you relating to the SDK and it supersedes any prior representations, discussions, undertakings, communications or advertising relating to the SDK.

AdobeGaming_SDKLicense-en_US-20120917_1142

**ADOBE SYSTEMS INCORPORATED
CONTRAT DE LICENCE SDK
ADOBE® Gaming SDK**

1. AUCUNE GARANTIE, AUCUNE LIMITATION DE RESPONSABILITE, AUCUN CONTRAT EXECUTOIRE ET AUCUNE DISPOSITION SUPPLEMENTAIRE.

1.1 AUCUNE GARANTIE. VOUS ACCEPTEZ QUE LE SDK (TEL QUE DEFINI CI-DESSOUS) PEUT PRESENTER DES BOGUES ET/OU DES PROBLEMES DE STABILITE. LE SDK VOUS EST FOURNI « EN L'ETAT » ET ADOBE AINSI QUE SES FOURNISSEURS DECLINENT TOUTE OBLIGATION DE GARANTIE OU RESPONSABILITE ENVERS VOUS. VOUS ACCEPTEZ QU'ADOBE NE FOURNIT AUCUNE GARANTIE EXPLICITE, IMPLICITE OU LEGALE QUE CE SOIT EN CE QUI CONCERNE LE SDK, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE PERFORMANCES, DE QUALITE MARCHANDE, DE QUALITE SATISFAISANTE, DE NON-VIOLATION OU D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER. VOUS SUPPORTEZ TOUS LES RISQUES QUANT A LA QUALITE ET AUX PERFORMANCES DU SDK, A VOTRE UTILISATION DU SDK ET AUX RESULTATS OBTENUS. Adobe n'est pas tenu d'assurer la maintenance, de fournir un support technique ou des mises à jour pour toute partie du SDK. Les limitations et exclusions ci-dessus s'appliquent dans la limite maximum prévue par la loi du pays du Licencié, même en cas d'échec de toute solution.

1.2 Limitation de responsabilité. EN AUCUN CAS, ADOBE OU SES FOURNISSEURS NE SERONT TENUS RESPONSABLES ENVERS VOUS POUR TOUT DOMMAGE, PERTE, RECLAMATION OU FRAIS QUE CE SOIT, Y COMPRIS LES DOMMAGES CONSECUTIFS, ACCESSOIRES OU INDIRECTS, TOUT MANQUE A GAGNER OU TOUTE PERTE D'ECONOMIES, TOUT DOMMAGE RESULTANT D'UNE INTERRUPTION D'ACTIVITE, DE BLESSURES CORPORELLES OU DU NON-RESPECT DE TOUTE OBLIGATION DE PRECAUTION OU RECLAMATIONS D'UN TIERS, MEME SI UN MANDATAIRE D'ADOBE A ETE INFORME DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES, PERTES, RECLAMATIONS OU FRAIS. LES LIMITATIONS ET EXCLUSIONS CI-DESSUS S'APPLIQUENT DES LORS QU'ELLES SONT AUTORISEES PAR LA LOI EN VIGUEUR DANS VOTRE PAYS. L'ENTIERE RESPONSABILITE D'ADOBE ET CELLE DE SES FOURNISSEURS OU EN RELATION AVEC CE CONTRAT EST LIMITEE AU MONTANT PAYE POUR LE SDK, LE CAS ECHEANT. CETTE LIMITATION CONCERNANT ADOBE ET SES FOURNISSEURS S'APPLIQUE MEME EN CAS DE VIOLATION MATERIELLE OU FONDAMENTALE OU DE VIOLATION DES CONDITIONS FONDAMENTALES OU MATERIELLES DU PRESENT CONTRAT. Aucune disposition du présent contrat ne limite la responsabilité d'Adobe ou de ses fournisseurs envers vous en cas de décès ou de lésions corporelles résultant d'une négligence d'Adobe ou d'un délit de tromperie (dol). Adobe agit pour le compte de ses fournisseurs aux fins de réclamation, d'exclusion et de limitation des obligations, garanties et responsabilités, mais en aucun cas pour les autres situations ou autres fins.

1.3 Contrat exécutoire. Ce contrat régit l'installation et l'utilisation du SDK. Vous acceptez que ce contrat équivaut à tout autre contrat négocié écrit et signé de votre main. En téléchargeant, installant, copiant, modifiant ou distribuant tout ou partie du SDK, vous acceptez l'ensemble des dispositions du présent contrat. Le présent contrat vous est opposable ainsi qu'à toute personne physique ou morale ayant obtenu les composants du SDK et au nom de laquelle ils sont utilisés : par exemple, votre employeur. Si vous n'acceptez pas les dispositions de ce contrat, n'utilisez pas le SDK.

1.4 Conditions et contrats supplémentaires. Vous pouvez avoir conclu un autre contrat écrit avec Adobe qui vient compléter ou remplacer tout ou partie de ce contrat. Votre utilisation de certains composants tiers inclus dans le SDK peut être soumise à d'autres dispositions, généralement énoncées dans un contrat de licence distinct ou un fichier « Lisez-moi » (Read Me) fourni avec ces composants ou dans la section « Third Party Software Notices and/or Additional Terms and Conditions » (Avis concernant les logiciels tiers et/ou conditions supplémentaires) du site Web suivant : http://www.adobe.com/go/thirdparty_fr. Ces dispositions se substituent à tout ou partie du présent contrat, en cas de conflit avec les dispositions du présent contrat.

2. DEFINITIONS.

« Adobe » désigne Adobe Systems Incorporated, société immatriculée dans l'Etat du Delaware, sise 345 Park Avenue, San Jose, Californie 95110, si l'article 14(a) du présent contrat s'applique. Sinon, il désigne Adobe Systems Software Ireland Limited, 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Irlande, société de droit irlandais et société affiliée et licenciée d'Adobe Systems Incorporated.

« Outils Adobe Texture Format » ou « Outils ATF » désigne les outils de ligne de commande (atfinfo, png2atf, dds2atf et pvr2atf) utilisés pour générer les fichiers .ATF, qui sont se trouvent dans le dossier des utilitaires.

« Outils de génération » désigne les fichiers de construction, les compilateurs, les bibliothèques d'exécution (mais pas l'ensemble du Moteur d'exécution) accompagnant ce contrat, dont, par exemple, le contenu de la corbeille, de la bibliothèque et des répertoires d'exécution, adl.exe, adl.bat et adt.jar.

« Application de développeur » désigne votre application qui est conforme aux dispositions du présent contrat, y compris l'Article 5.1, et qui (a) interagit avec le Moteur d'exécution ou (b) est une application produite à partir des Outils de génération.

« Documentation » désigne les documents écrits qui accompagnent ce contrat, y compris, par exemple, les spécifications techniques, la documentation sur le format des fichiers et les informations relatives à l'interface de programmation d'application (API).

« Date d'entrée en vigueur » désigne la date du téléchargement ou de tout autre accès au SDK.

« Amélioration du matériel » désigne des améliorations perceptibles, mesurables et définissables qui fournissent des fonctionnalités étendues ou supplémentaires, significatives et essentielles qui confèrent une valeur commerciale significative.

« Code objet redistribuable » désigne les fichiers au format de code objet situés dans les répertoires /runtimes/air-captive/mac, /runtimes/air-captive/win, lib/aot/lib, /lib/android/lib/runtimeClasses.jar et /runtimes/air/android/device/Runtime.apk, s'ils sont inclus avec la version du SDK fourni dans le cadre de ce contrat.

« Composants d'exécution » désigne tout fichier individuel, bibliothèque ou code exécutable contenu dans le répertoire du Moteur d'exécution (par exemple, le dossier runtime) ou les utilitaires logiciels d'exécution inclus dans le répertoire des utilitaires, le dossier des extensions natives (ANE) ou les fichiers d'installation. Les fichiers Adobe AIR.dll, Runtime, template.exe et template.app constituent des exemples de Composants d'exécution.

« Moteur d'exécution » désigne le moteur d'exécution d'Adobe au format de code objet dénommé « Adobe AIR » qui doit être installé par les utilisateurs finaux ainsi que toutes les mises à jour de ce logiciel mises à disposition par Adobe.

« SDK » désigne les Outils de génération, la Documentation, le Code objet redistribuable, les Composants d'exécution, les Fichiers source du SDK et le Code exemple.

« Fichiers source du SDK » désigne les fichiers de code source inclus dans les arborescences de répertoires qui accompagnent ce contrat.

« Code exemple » désigne le logiciel exemple au format code source indiqué dans la Documentation ou les répertoires comme étant du « code exemple », des « exemples », du « code exemple d'application », du « code de démarrage rapide » ou des « extraits » (snippets).

3. LICENCE.

Sous réserve des dispositions du présent contrat, y compris les exigences et les restrictions ci-dessous, Adobe vous concède un droit non exclusif et non cessible d'utiliser le SDK, conformément à la Documentation, comme suit :

3.1 Installation, utilisation et copie. Vous ne pouvez installer et utiliser les Outils ATF, les Outils de génération et les Composants d'exécution qu'à des fins de développement d'Applications de développeur conformes. Vous pouvez effectuer un nombre limité et raisonnable de copies du SDK à des fins de développement interne de vos Applications de développeur.

3.2 Modification. Vous êtes autorisé à modifier le Code exemple et les Fichiers source du SDK qui vous ont été transmis dans un format lisible par l'être humain (c'est-à-dire, le code source). Vous pouvez, à votre convenance, incorporer le Code exemple et les Fichiers source du SDK modifiés dans vos Applications de développeur. En revanche, vous n'êtes en aucune manière autorisé à modifier les Outils ATF ou les Outils de génération (à l'exception des fichiers régis par une licence tierce qui vous en donne l'autorisation), la documentation ou le moteur d'exécution. Vous ne pouvez en aucun cas vous engager à inclure le SDK à une licence ou un plan dans lequel il y aurait, ou il pourrait être interprété qu'il y ait, comme condition d'utilisation, de modification et/ou de distribution, que le SDK soit (a) divulgué ou distribué en code source ; (b) licencié dans le but de créer des œuvres dérivées ; ou (c) redistribuable gratuitement. Vous ne pouvez pas supprimer ou, en aucune manière, modifier les mentions de droits d'auteur, les marques, logos ou avis associés, ou autres droits de propriété d'Adobe (et de ses concédants, le cas échéant) figurant sur ou dans n'importe quelle partie du SDK, autre que le Code exemple ou les Fichiers source du SDK, qui est modifiée de manière significative par vous, conformément à ce contrat.

3.3 Distribution.

(a) Droits de distribution. Sous réserve des dispositions du présent contrat, y compris les exigences et restrictions ci-dessous, vous pouvez copier et distribuer le Code exemple, les Fichiers source du SDK et le Code objet redistribuable comme suit :

(i) Distribution avec une Application de développeur. Vous pouvez distribuer (A) le Code exemple et les Fichiers source du SDK dans le code source, le code objet, modifiés ou non, dans tous les cas, intégrés à votre Application de développeur et (B) le Code objet redistribuable uniquement lorsqu'il est automatiquement intégré (par exemple, intégré exclusivement en tant que sous-produit pour votre utilisation des Outils de génération ou des Outils ATF) dans une Application de développeur pour les plates-formes Mac, Windows, iOS ou Android, en utilisant le Code objet redistribuable dans les répertoires `/runtimes/air-captivate/mac`, `/runtimes/air-captivate/win`, `lib/aot/lib`, `/lib/android/lib/runtimeClasses.jar` et `/runtimes/air/android/device/Runtime.apk`, respectivement ; et

(ii) Distribution du Code exemple autonome. Vous êtes autorisé à distribuer le Code exemple (mais pas les Fichiers source du SDK) sous la forme du code source ou du code objet indépendant ou intégré à un autre logiciel, sous réserve que vous procédiez au préalable à des modifications du code en vue de produire des Améliorations de matériel importantes ; et

(iii) Distribution des Fichiers source du SDK. Vous pouvez distribuer les Fichiers source du SDK (mais pas le Code exemple) au format de code source ou de code objet sur une base autonome ou groupés avec d'autres éléments utiles pour les développeurs, dans la mesure où vous apportez d'abord des modifications à ces fichiers qui aboutissent à des Améliorations de matériel, et à condition que vous ajoutiez (A) une mention de droits d'auteur qui reflète la propriété de droits d'auteur dans de tels fichiers modifiés, et que (B) vous n'utilisiez pas « atf », « flash », « fl » ou « adobe » dans tous les nouveaux packages ou noms de classe distribués avec les Fichiers source du SDK.

(iv) Non-distribution des Outils ATF ou des Outils de génération. Le présent contrat ne vous donne pas le droit de distribuer les Outils AT, les Outils de génération (à l'exception des fichiers régis par une licence tierce qui vous en donne l'autorisation), la documentation ou le moteur d'exécution. Vous ne pouvez en aucun cas vous engager à inclure le SDK à une licence ou un plan dans lequel il y aurait, ou il pourrait être interprété qu'il y ait, comme condition d'utilisation, de modification et/ou de distribution, que le SDK soit (A) divulgué ou distribué en code source ; (B) licencié dans le but de créer des œuvres dérivées ; ou (C) redistribuable gratuitement. Pour plus d'informations concernant l'obtention d'un droit de distribution de ces composants avec votre produit ou service, reportez-vous à http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk_fr.

(b) Conditions de distribution. Si vous distribuez le Code exemple ou les Fichiers source du SDK conformément aux dispositions du présent contrat, vous devez inclure une mention de droits d'auteur dans le code, les fichiers, l'Application de développeur concernée ou toute autre œuvre plus importante contenant ce code ou ces fichiers. Vous n'êtes autorisé (i) ni à déclarer que votre Application de développeur ou tout autre logiciel est « certifié » ou autrement garanti par Adobe, (ii) ni à utiliser le nom ou les marques d'Adobe pour commercialiser votre Application de développeur ou tout autre logiciel sans l'autorisation écrite d'Adobe. Adobe décline toute responsabilité envers autrui, vous y compris, relative aux mises à jour logicielles et à l'obligation de support, ainsi que toute autre responsabilité pouvant résulter de la distribution de vos produits et services.

4. INDEMNISATION.

Vous vous engagez à dégager Adobe de toute responsabilité, toute perte, toute action, tout dommage ou toute réclamation (y compris toute responsabilité sur les produits, demande de garantie et de propriété intellectuelle, et toutes les dépenses raisonnables, tous les frais et honoraires d'avocat) découlant de, ou lié à votre distribution de tout ou partie du SDK ou toute autre Application de développeur, à condition qu'Adobe collabore avec vous, à vos propres frais, pour répondre à de telles réclamations.

5. OBLIGATIONS ET RESTRICTIONS DE DEVELOPPEMENT.

5.1 Développement. Vous ne pouvez pas créer ou distribuer tout logiciel, y compris toute Application de développeur, qui interagit avec les Composants individuels d'exécution d'une manière non documentée par Adobe. Vous ne pouvez pas créer ou distribuer tout logiciel, y compris toute Application de développeur, qui est conçue pour interagir avec une instance non installée du Moteur d'exécution. Vous n'êtes pas autorisé à créer ou distribuer toute Application de développeur qui s'exécute sans installation. Vous n'êtes pas autorisé à installer ou à utiliser les Outils de génération ou d'autres parties du SDK pour développer des logiciels interdits par le présent contrat. Tout manquement aux dispositions de la présente section 5.1 constitue une violation de ce contrat et met immédiatement un terme à tous les droits qu'il vous confère.

5.2 Autres interdictions. Vous n'utiliserez pas le SDK pour créer, développer ou utiliser n'importe quel programme, logiciel ou service qui (a) contient des virus, chevaux de Troie, vers, bombes à retardement ou autres routines de programmation qui sont destinées à endommager, interférer de façon préjudiciable, intercepter subrepticement ou exproprier tout système, données ou renseignements personnels, (b) lorsqu'il est utilisé de la manière pour laquelle il est destiné ou commercialisé, viole tout loi, législation, ordonnance, règlement ou droit (y compris les lois, règlements ou droits de propriété intellectuelle, logiciels espions, confidentialité, contrôle des exportations, concurrence déloyale, antidiscrimination ou publicité), ou (c) interfère avec le fonctionnement d'Adobe ou de programmes ou logiciels tiers.

5.3 Utilisation du codec AVC. CE PRODUIT EST FOURNI SOUS LICENCE DU PORTEFEUILLE DE BREVET AVC POUR UNE UTILISATION PERSONNELLE ET NON COMMERCIALE POUR (a) CODER DE LA VIDEO CONFORMEMENT A LA NORME AVC (« VIDEO AVC ») ET/OU (b) DECODER UNE VIDEO AVC CODEE PAR UN UTILISATEUR DANS LE CADRE D'UNE ACTIVITE PERSONNELLE NON COMMERCIALE ET/OU OBTENUE AUPRES D'UN FOURNISSEUR DE VIDEO HABILITE A FOURNIR DES VIDEOS AVC. AUCUNE LICENCE N'EST CONCEDEE, QUE CE SOIT A TITRE EXPLICITE OU IMPLICITE, POUR TOUT AUTRE USAGE. DES INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES PEUVENT ETRE OBTENUES AUPRES DE MPEG LA, LLC. VOIR : <http://www.mpegla.com>.

5.4 Utilisation du codec MP3. Vous n'êtes pas autorisé à modifier les bibliothèques d'exécution ou les Outils de génération. Vous n'êtes pas autorisé à accéder aux codecs MP3 dans les bibliothèques d'exécution autrement que via les API d'exécution publiées. Le développement, l'utilisation ou la distribution d'une Application de développeur qui fonctionne sur des périphériques hors PC et qui décode des données MP3 non contenues dans un format de fichier SWF, FLV ou autre ne contenant pas uniquement des données MP3, peut requérir une ou plusieurs licences tierces.

6. DROITS DE PROPRIETE INTELLECTUELLE.

Le SDK et toutes les copies qu'Adobe vous autorise à effectuer demeurent la propriété et la propriété intellectuelle d'Adobe Systems Incorporated et de ses fournisseurs. La structure, l'organisation et le code du SDK fournis sous forme de code compilé ou objet constituent des secrets commerciaux et des informations confidentielles d'Adobe Systems Incorporated et de ses fournisseurs. Le SDK est protégé par le droit d'auteur, y compris par la loi américaine sur les droits d'auteur, les traités internationaux et les lois applicables dans le pays dans lequel il est utilisé. Sauf disposition explicite contraire dans les présentes, ce contrat ne vous confère pas de droits de propriété intellectuelle sur le SDK et tous les droits non explicitement concédés sont conservés par Adobe.

7. INGENIERIE INVERSE.

Vous ne pouvez pas effectuer d'opérations d'ingénierie inverse, décompiler, désassembler ou tenter de découvrir le code source de tout ou partie du SDK qui vous est fourni en format compilé ou code objet, sauf dans la mesure où vous pouvez être explicitement autorisé à le décompiler en vertu du droit applicable.

8. NON-BLOCAGE DU DEVELOPPEMENT D'ADOBE.

Vous acceptez qu'Adobe développe ou pourra développer des technologies et des produits qui disposent ou peuvent disposer d'une conception et/ou de fonctionnalités similaires aux produits que vous pouvez développer en vertu de la licence ici concédée. Rien dans ce contrat ne saurait empêcher, limiter ou restreindre le droit d'Adobe de poursuivre son développement, la maintenance et/ou la distribution de la technologie d'Adobe ou de ses produits. Vous vous engagez à ne pas faire valoir de quelque façon que ce soit tout brevet dont vous êtes propriétaire découlant de ou en relation avec le SDK ou des modifications qui y sont apportées contre Adobe, ses filiales ou sociétés affiliées ou clients, directs ou indirects, agents et sous-traitants pour la fabrication, l'utilisation, l'importation, les licences, l'offre de vente ou la vente de produits Adobe.

9. DISPOSITIONS SUPPLEMENTAIRES DE PRECOMMERCIALISATION DU SDK.

Si le SDK, ou l'un de ses composants, est une version commerciale préliminaire ou s'il s'agit d'un logiciel bêta (« Version préliminaire du Logiciel »), le présent article s'applique. La Version préliminaire du Logiciel est une version préliminaire, qui n'est en aucun cas la version finale du produit d'Adobe, qui peut contenir des bogues, des erreurs et d'autres problèmes pouvant affecter le fonctionnement de votre système et engendrer des pannes et des pertes de données. Adobe peut ne jamais commercialiser la Version Préliminaire du Logiciel. Si la version préliminaire du Logiciel vous a été fournie dans le cadre d'un contrat écrit séparé, tel que le Contrat de licence d'Adobe Systems Incorporated pour la Version préliminaire du Logiciel, votre utilisation du Logiciel est également soumise aux conditions dudit contrat. Vous vous engagez à renvoyer ou à détruire toutes les copies de la version préliminaire du Logiciel à la demande d'Adobe ou lorsque cette dernière commercialisera ledit Logiciel. VOUS UTILISEZ LA VERSION PRELIMINAIRE DU LOGICIEL A VOS PROPRES RISQUES.

10. DUREE ET RESILIATION.

Ce contrat prendra effet à sa Date d'entrée en vigueur et ne s'interrompra pas, sauf dans le cas d'une des situations de résiliation exposées dans les présentes. Adobe peut résilier ce contrat sans délai si vous violez l'une de ses dispositions. Les articles 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 et 15 sont applicables nonobstant la résiliation du présent contrat. A la résiliation de ce contrat, vous cesserez toute utilisation et distribution du SDK et le retournerez à Adobe ou le détruirez (avec confirmation écrite de la destruction) ainsi que toutes ses copies sans délai à la demande d'Adobe.

11. EXPORTATION.

Vous acceptez que le SDK est soumis à la réglementation américaine sur le contrôle des exportations (« EAR ou Export Administration Regulations ») et que vous vous y conformiez. Vous ne pouvez pas exporter ou réexporter le SDK ou toute partie du SDK, de manière directe ou indirecte vers : (a) tous les pays qui sont soumis à des restrictions d'exportation des Etats-Unis (y compris, à l'heure actuelle, mais pas nécessairement en s'y limitant, Cuba, l'Iran, la Corée du Nord, le Soudan et la Syrie), (b) tout utilisateur final dont vous connaissez ou avez des raisons de présumer la volonté de les utiliser pour la conception, le développement ou la production d'armes nucléaires, chimiques ou biologiques, ou de systèmes de fusées, de lanceurs spatiaux et fusées-sondes, ou de systèmes de véhicules aériens sans pilote, ou (c) tout utilisateur final qui a été interdit de participer aux opérations d'exportation des Etats-Unis par une agence fédérale ou le gouvernement américain. En outre, vous êtes responsable de vous conformer à toute réglementation locale de votre juridiction pouvant avoir un impact sur votre droit à importer, exporter ou utiliser le SDK.

12. AVIS AUX UTILISATEURS FINAUX DU GOUVERNEMENT DES ETATS-UNIS.

Dans le cas d'utilisateurs finaux travaillant pour le gouvernement des Etats-Unis, Adobe s'engage à se conformer à toutes les lois en vigueur sur l'égalité des chances, y compris, s'il y a lieu, aux dispositions du décret-loi (Executive Order) 11246, telles que modifiées, du Paragraphe 402 de la loi Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act (loi sur l'aide à la réhabilitation des vétérans du Vietnam) de 1974 (38 USC 4212), et du Paragraphe 503 de la Rehabilitation Act (loi sur la réhabilitation) de 1973, tel que modifié, et aux réglementations spécifiées à l'Article 41 CFR sections 60-1 à 60-60, 60-250, et 60-741. Les réglementations et les dispositions relatives aux actions affirmatives contenues dans la phrase précédente devront être intégrées par référence au présent contrat.

13. MARQUE DE COMMERCE.

« Adobe® AIR® » est une marque déposée d'Adobe qui ne peut pas être utilisée par autrui, sauf en vertu d'une autorisation écrite d'Adobe. Vous ne pouvez pas incorporer la marque commerciale Adobe AIR, ou toute autre marque commerciale d'Adobe, dans le titre de votre Application de développeur ou dans le nom de votre société, votre nom de domaine ou le nom d'un service lié à Adobe AIR. Vous pouvez toutefois indiquer l'interopérabilité de votre Application de développeur avec le Moteur d'exécution Adobe AIR, si elle est établie, en indiquant, par exemple, « compatible avec Adobe® AIR® » ou « développé pour Adobe® AIR® ». Vous ne pouvez utiliser la marque déposée d'Adobe AIR lors de l'indication que votre Application de développeur est une « application compatible avec Adobe® AIR® » que comme une déclaration que votre Application de développeur interagit avec le Moteur d'exécution Adobe AIR.

14. DROIT APPLICABLE.

Si vous êtes un utilisateur qui utilise le SDK seulement à des fins personnelles non commerciales, ce contrat sera alors régi par les lois de l'état dans lequel vous avez acheté la licence d'utilisation du SDK. Si vous n'êtes pas ce type de client, le présent contrat est régi et interprété selon les lois en vigueur : (a) dans l'Etat de Californie si vous avez obtenu une licence du SDK aux Etats-Unis, au Canada ou au Mexique ; ou (b) au Japon, si vous avez obtenu une licence du SDK au Japon, en Chine, en Corée ou dans tout autre pays d'Asie du Sud-est dans lequel toutes les langues officielles s'écrivent en script idéographique (par exemple le hanzi, kanji ou hanja) et/ou dans d'autres scripts de même structure ou de structure similaire, comme le hangul ou le kana ; ou (c) en Angleterre, si vous avez obtenu une licence du SDK dans toute autre juridiction non mentionnée ci-dessus. Les tribunaux respectifs du comté de Santa Clara en Californie, lorsque s'applique la loi de l'Etat de Californie, du Tokyo District Court au Japon, lorsque s'applique la loi du Japon, et les tribunaux compétents de Londres en Angleterre, lorsque s'applique la loi britannique, ont chacun compétence non exclusive en cas de litiges relatifs au présent contrat. Le présent Contrat n'est pas régi par les règles de conflits de lois de ces pays, ni par la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises, dont l'application est explicitement exclue.

15. DISPOSITIONS GENERALES.

Si l'une des stipulations du présent contrat s'avère nulle et inopposable, la validité et l'opposabilité des autres stipulations n'en seront pas affectées. Des mises à jour, contenant des dispositions supplémentaires ou différentes, peuvent vous être concédées sous licence par Adobe. L'utilisation des termes « comprend » ou « y compris » dans ce contrat signifie « y compris, mais sans s'y limiter ». Ce contrat constitue un contrat complet entre Adobe et vous-même en ce qui concerne le SDK. Il annule et remplace tout engagement, déclaration, discussion, communication ou publicité antérieure relatif au SDK.

AdobeGaming_SDKLicense-fr_FR-20120917_1142

ADOBE SYSTEMS INCORPORATED

SDK 使用許諾契約書

アドビ®ゲーム用 SDK

1. 無保証、責任の制限、拘束力のある契約、および追加条件と契約

1.1 無保証 SDK（下記に定義）ではバグや安定性の問題が発生する可能性があります。SDK はそのままの状態を提供され、アドビおよびそのサプライヤーはお客様への保証や賠償の義務を一切負いません。お客様は、アドビが SDK の性能、商品性、満足できる品質、権利の非侵害、特定目的への適合性などに関する保証を含め、SDK に関して明示的、黙示的、または法的な保証を一切行わないことに同意していただきます。SDK の品質と性能、SDK の使用とその出力についてはお客様が全責任を負うものとします。アドビには、SDK のどの部分についても保守、技術サポート、またはアップデートを提供する義務はありません。上記の制限・排除事項は、いずれの救済手段がその本質的な目的を達していない場合でも、適用法により認められる最大限レベルで適用されます。

1.2 責任の制限 アドビまたはそのサプライヤーは、派生的、間接的、付随的な損害、利益の喪失、貯蓄の喪失、業務の中断、傷害や注意義務違反、第三者からの請求に基づく損害を含め、いかなる損失、損害、請求、費用についても責任を負いません。これは、アドビの代理人がそのような損失、損害、請求、費用の可能性について通知を受けていた場合も同様です。上記の制限・排除事項は、お客様の居住法域の法律により認められる範囲において適用されます。本契約上または本契約に関連してアドビまたはそのサプライヤーの損害賠償責任の総額は、SDK の購入に支払われた金額を限度とします。アドビとそのサプライヤーに関するこの制限は、本契約に対する根本的または重大な違反が生じた場合や、本契約の根本的または重大な条件に対する違反が生じた場合にも適用されます。アドビの過失や不法行為（詐欺）により生じた死亡または傷害に関しては、アドビまたはそのサプライヤーがお客様に対して負う責任が本契約の規定によって制限されることはありません。アドビは、本契約に定められた義務、保証、責任の排除または制限を目的としてサプライヤーの代理となっています。他の状況または目的でサプライヤーの代理となることはありません。

1.3 拘束力のある契約 本契約は SDK のインストールと使用に適用されます。お客様は、本契約が自ら署名した他の契約書と同様であることを了承するものとします。SDK の全部または一部をダウンロード、インストール、複製、修正、配布することにより、お客様は本契約のすべての条件に同意したことになります。本契約は SDK を取得したお客様、法人、およびその使用者（例えば、従業員）に対して強制力があります。契約条件に同意しない場合は、SDK を使用しないでください。

1.4 その他の契約条件 お客様は、本契約の全部または一部の補足契約、またはこれに取って代わる契約書を別途アドビと締結できます。SDK に含まれている第三者のマテリアルの使用は、別の使用許諾契約書、そのマテリアルに近接する「お読みください」ファイルまたは http://www.adobe.com/go/thirdparty_jp でご覧いただける「第三者ソフトウェア通知や追加条件」に記載

された他の条件に従っていただく場合があります。かかる条件が本契約の条件と矛盾する場合は、かかる条件が本契約の全部または一部に取って代わります。

2. 定義

「アドビ」とは、本契約の第 14 条(a)項が適用される場合は、デラウェア州法人である、345 Park Avenue, San Jose, California 95110, U.S.A.の Adobe Systems Incorporated（アドビシステムズ社）を意味し、その他の場合は、アイルランドの法律に準拠して設立された法人であり、アドビシステムズ社の関連会社およびライセンシーである 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Ireland の Adobe Systems Software Ireland Limited を意味します。

「アドビテクスチャフォーマットツール」または「ATF ツール」は、.ATF ファイルを生成するために使用するコマンドラインツール（atfinfo、png2atf、dds2atf、および pvr2atf）を意味します。これはユーティリティフォルダーにあります。

「ビルドツール」とは、本契約に付属するビルドファイル、コンパイラ、ランタイムライブラリ（完全なランタイムソフトウェアではありません）を意味します。これには、例えば bin、lib、ランタイムディレクトリの内容、adl.exe、adl.bat、adt.jar などが含まれます。

「デベロッパーアプリケーション」とは、本契約の要件（第 5 条 1 項を含む）を満たす、(a)ランタイムソフトウェアと相互運用するアプリケーションソフトウェア、または(b)ビルドツールから作成されたアプリケーションのいずれかを意味します。

「ドキュメンテーション」とは、技術仕様、ファイル形式ドキュメント、およびアプリケーションプログラミングインターフェイス(API)情報などを含む、本契約に付属する説明書を意味します。

「発効日」とは、お客様が SDK をダウンロードした日またはアクセスした日を意味します。

「重要な改良」とは、知覚可能、測定可能、および定義可能な改善であって、重要な事業価値を付加する、拡張されたまたは追加的な、重要かつ主要な機能を提供するものを意味します。

「オブジェクトコード再配布可能ファイル」とは、オブジェクトコード形式のファイルを意味し、本契約を伴って提供された SDK のバージョンに含まれている場合は、/runtimes/air-captive/mac フォルダ、/runtimes/air-captive/win フォルダ、lib/aot/lib フォルダ、/lib/android/lib/runtimeClasses.jar フォルダ、および/runtimes/air/android/device/Runtime.apk フォルダにあります。

「ランタイムコンポーネント」とは、ランタイムソフトウェアディレクトリ（例えば、ランタイムフォルダ）に格納されている個々のファイル、ライブラリ、実行可能コードや、ユーティリティディレクトリ、ネイティブ拡張（ANE）フォルダ、またはインストーラーファイルに含まれているランタイム

ソフトウェアユーティリティを意味します。Adobe AIR.dll、ランタイム実行可能ファイル、template.exe、template.appなどはランタイムコンポーネントの例です。

「ランタイムソフトウェア」とは、「Adobe AIR」と呼ばれる、エンドユーザーがインストールするオブジェクトコード形式のアドビランタイムソフトウェア、およびアドビが提供するソフトウェアのすべてのアップデートを意味します。

「SDK」とは、ビルドツール、ドキュメンテーション、オブジェクトコード再配布可能ファイル、ランタイムコンポーネント、SDK ソースファイル、およびサンプルコードを意味します。

「SDK ソースファイル」とは、frameworks ディレクトリに含まれているソースコードファイルで、この契約を伴って提供されます。

「サンプルコード」とは、ソースコード形式のサンプルソフトウェアのことで、ドキュメンテーションやディレクトリ内で「サンプルコード」、「サンプル」、「サンプルアプリケーションコード」、「クイックスタートコード」、「スニペット」などと呼ばれています。

3. ライセンス

下記の要件や制限を含む本契約の条件に従い、アドビは、以下のドキュメンテーションに従って SDK を使用する非排他的かつ譲渡不可の権利をお客様に許諾します。

3.1 インストール、使用、複製 お客様は、規格に準拠したデベロッパーアプリケーションを開発する目的に限り、ATF ツール、ビルドツール、およびランタイムコンポーネントをインストールして使用できます。SDK の複製は、デベロッパーアプリケーションの社内開発を目的として、限定された妥当な部数のみを作成できます。

3.2 修正 お客様は、提供されたサンプルコードおよび SDK ソースファイルを、人間が解読可能な（ソースコード）形式で修正できます。修正されたサンプルコードおよび SDK ソースファイルは、デベロッパーアプリケーションに組み込むことができます。ATF ツール、ビルドツール（ただし、第三者ライセンスで許可されているファイルを除く）、ドキュメンテーション、またはランタイムソフトウェアは、どのような方法であれ、修正してはなりません。お客様は、使用、修正または配布の条件として、SDK を(a)ソースコードの形式で公開または配布する、(b)派生物を作成する目的で使用許諾する、または(c)無償で再配布可能にする、もしくはそのように解釈されるライセンスや計画の適用対象とするような行動を取ることはできません。お客様が本契約に従って大幅に修正したサンプルコードや SDK ソースファイルを除いて、SDK 内に表示されているアドビ（およびそのライセンサー）の著作権表示、商標、ロゴや関連情報、その他の所有権表示を削除または修正することを禁じます。

3.3 配布

(a) 配布権 お客様は、下記の要件と制限を含む本契約の条項に従い、サンプルコード、SDK ソースファイル、およびオブジェクトコード再配布可能ファイルを以下の方法で複製して再配布できます。

(i) デベロッパーアプリケーションと共に配布 (A)サンプルコードと SDK ソースファイルはソースコード、オブジェクトコード、修正済みまたは未修正の形式で、いずれの場合もデベロッパーアプリケーションに組み込み、(B)オブジェクトコード再配布可能ファイルは、/runtimes/air-captivate/mac フォルダ、/runtimes/air-captivate/win フォルダ、lib/aot/lib フォルダ、/lib/android/lib/runtimeClasses.jar フォルダ、/runtimes/air/android/device/Runtime.apk フォルダにあるオブジェクトコード再配布可能ファイルを使って、Mac、Windows、iOS、または Android プラットフォーム用のデベロッパーアプリケーションへの自動組み込みとしてのみ配布できます（つまり、ビルドツールまたは ATF ツールを使用した副産物としてのみ組み込まれます）。

(ii) サンプルコード単独での配布 サンプルコード（SDK ソースファイルを除きます）は、単独または他のソフトウェアとバンドルして、ソースコードあるいはオブジェクトコード形式で配布できますが、これは修正し、その他の修正されたコードが「重要な改良」となる場合に限られます。

(iii) SDK ソースファイルの配布 SDK ソースファイル（サンプルコードを除きます）は、単独で、または開発者に有用な他のコンポーネントとバンドルして、ソースコード形式もしくはオブジェクトコード形式で配布できます。ただし、最初に「重要な改良」となる修正を加える必要があります。さらに、(A)修正したファイルの著作権の所有者を示す著作権表示を含めること、(B) SDK ソースファイルと一緒に配布する新しいパッケージやクラス名に「atf」、「flash」、「fl」、または「adobe」を使用しないことを条件とします。

(iv) ATF ツールまたはビルドツールの配布の禁止 本契約は、ATF ツールまたはビルドツール（ただし、第三者ライセンスで許可されているファイルを除く）、ドキュメンテーションまたはランタイムソフトウェアの配布権利をお客様に付与するものではありません。お客様は、使用、修正または配布の条件として、SDK を(A)ソースコードの形式で公開または配布する、(B)派生物を作成する目的で使用許諾する、または(C)無償で再配布可能にする、もしくはそのように解釈されるライセンスや計画の適用対象とするような行動を取ることはできません。これらのコンポーネントをお客様の製品またはサービスと一緒に配布する権利の取得については、http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk_jp を参照してください。

(b) 配布条件 本契約に基づいてサンプルコードまたは SDK ソースファイルを配布する場合、お客様は、当該コード、ファイル、関連するデベロッパーアプリケーション内、または当該コードもしくはファイルを含んでいる他のソフトウェアアプリケーション製品に、著作権表示を含めなければなりません。お客様は(i)デベロッパーアプリケーションまたは他のソフトウェアがアドビによって「認定」または保証されていると声明すること、また、(ii)アドビの書面による許可を受けることなく、アドビの名称や商標を使用してデベロッパーアプリケーションなどのソフトウェアを市販することはできません。アドビは、

お客様または他のいかなる者に対しても、ソフトウェアの更新、サポートあるいはお客様の配布により生じる他の義務について責任を負いません。

4. 補償

お客様は、SDK やデベロッパーアプリケーションのすべてまたは一部の配布に関連または起因するあらゆる責任、損失、訴訟、損害、請求（製品の損害賠償責任、保証、知的財産などに関する請求、妥当な費用、経費、弁護士費用を含む）からアドビを免責することに同意するものとします。ただし、アドビはお客様の費用負担において請求の解決に協力します。

5. 開発の条件および制限

5.1 開発 お客様は、アドビが文書化していない方法で個々のランタイムコンポーネントと相互作用するソフトウェア（デベロッパーアプリケーションを含む）の作成または配布を行わないものとします。ランタイムソフトウェアのアンインストールされたインスタンスと相互運用するソフトウェア（デベロッパーアプリケーションを含む）の作成または配布を行わないものとします。お客様は、インストールを行わないで実行されるデベロッパーアプリケーションの作成または配布を行わないものとします。ビルドツールや SDK の他の部分をインストールまたは使用して、本契約で禁止されているソフトウェアを開発することはできません。本契約の第 5 条 1 項を遵守しない場合は、契約違反となり、お客様に許諾されたすべての権利が直ちに終了します。

5.2 その他の禁止事項 次のプログラム、ソフトウェア、またはサービスを、SDK を使用して作成、開発、使用することはできません。(a)システム、データ、個人情報などの損傷、妨害、傍受、盗聴を目的としたウイルス、トロイの木馬、ワーム、時限爆弾、キャンセルボット、その他のコンピュータープログラミングルーチンが含まれているもの。(b)市販目的に沿って使用した場合に、法律、法令、条例、規制、または権利（知的財産、コンピュートースパイウェア、個人情報、輸出規制、不当競争、差別禁止、広告を含む）に関する法律、規制、権利などに違反するもの。(c)アドビまたは第三者のプログラムやソフトウェアの動作を妨げるもの。

5.3 AVC コーデックの使用 本製品は、(a) AVC 標準規格（以下、「AVC ビデオ」といいます）に準拠したビデオのエンコーディング、および(b)個人で非営利的な活動に従事する消費者がエンコーディングしたか、または AVC ビデオを提供する認可ビデオプロバイダーから入手した AVC ビデオのデコーディングを目的とする、消費者個人の非営利的な用途に対し、AVC 特許ポートフォリオライセンスに従って使用許諾されます。他の使用については、ライセンスは許諾または示唆されないものとします。詳細な情報は、MPEG LA, L.L.C.から入手できます。<http://www.mpegla.com> を参照してください。

5.4 MP3 コーデックの使用 お客様は、ランタイムライブラリ、またはビルドツールを修正することはできません。お客様は、公開されたランタイム API による場合を除き、ランタイムライブラリ内部の MP3

コーデックにアクセスすることはできません。PC 以外のデバイスで動作したり、SWF、FLV または他のファイル形式内に含まれていない MP3 データをデコーディングしたり、MP3 データ以外のデータが含まれているデベロッパーアプリケーションを開発、使用または配布するには、1 つ以上の第三者使用許諾が必要です。

6. 知的財産権

SDK、およびお客様がアドビから作成を許可された複製物は、アドビとそのサプライヤーが所有する知的財産です。コンパイル済み、またはオブジェクトコード形式で提供される SDK の構造、構成、およびコードは、アドビとそのサプライヤーの貴重な企業秘密であり機密情報です。SDK は、米国著作権法、国際条約の規定、および使用される国の適用法と著作権によって保護されています。特に規定のない限り、本契約は SDK の知的財産権をお客様に付与するものではなく、明示的に付与されない権利はすべてアドビが留保します。

7. リバースエンジニアリング

適用法で逆コンパイルが明示的に許可されている場合を除き、コンパイル済み、またはオブジェクトコード形式でお客様に提供された SDK の全部または一部のリバースエンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブル、またはソースコード解読の試みは禁じられています。

8. アドビの開発阻止の禁止

本使用許諾契約に基づいてお客様が開発する製品と類似した設計や機能を採用している技術や製品を、アドビが現在開発中である場合や、将来開発する可能性があることを、お客様は認識するものとします。本契約の規定は、アドビの技術や製品の開発、保守、および配布をアドビが継続する権利を阻止、制限、および抑制するものではありません。お客様は、SDK、またはそれに加えた修正に起因または関連してお客様が所有するアドビ製品の製造、使用、輸入、使用許諾、販売提供、または販売に関する特許を、アドビ、その子会社や関連会社、直接・間接顧客、代理店、または請負業者に対して行使しないことに同意するものとします。

9. プレリリース SDK の追加条件

SDK またはそのコンポーネントが発売以前の製品またはベータ版ソフトウェア（以下、「プレリリース版ソフトウェア」といいます）である場合は、本条が適用されます。プレリリース版ソフトウェアは、プレリリース版であり、アドビから提供される最終製品に相当するものではなく、バグ、エラー、およびシステム障害等またはデータの損失につながるその他の不具合を含む可能性があります。アドビは、プレリリース版ソフトウェアを発売しない場合があります。別個の契約書、例えば Adobe Systems

Incorporated License Agreement for PreRelease Software（アドビプレリリース版ソフトウェア向けライセンス許諾契約）に基づいてプレリリース版ソフトウェアを受領した場合は、本ソフトウェアの使用は、同時にその契約書の適用も受けます。アドビが要求した場合またはアドビがそのソフトウェアを発売した場合は、プレリリース版ソフトウェアのすべてのコピーを返品または廃棄しなければなりません。プレリリース版ソフトウェアの使用は、お客様の責任で行うものとします。

10. 期間および解約

本契約は発効日に開始し、契約条項に従って終了しない限り、永続的に継続します。お客様が一部の条項にでも違反した場合、アドビは本契約を直ちに終了できます。第1条、第2条、第4条、第5条、第6条、第7条、第8条、第9条、第10条、第11条、第12条、第13条、第14条および第15条は、本契約の終了後も存続します。本契約の終了時に、お客様は SDK の使用と配布をすべて中止し、アドビの要請があれば SDK をその複製物と共に速やかにアドビに返却するか廃棄する（この場合は廃棄確認書を添える）必要があります。

11. 輸出規制

SDK には米国の輸出管理規則（以下、「EAR」といいます）が適用され、お客様は EAR を遵守する必要があります。SDK またはその一部を以下の国に直接的あるいは間接的に輸出・再輸出することはできません。(a)米国の輸出規制を受ける国（現時点ではキューバ、イラン、北朝鮮、スーダン、シリア）、(b)核兵器、化学兵器、生物兵器、ロケットシステム、宇宙船打ち上げ、気象観測ロケット、無人機システムなどの設計、開発、製造に使用すると知られているエンドユーザー、(c)米国政府の連邦機関によって米国輸出取引への参加が禁じられているエンドユーザー。さらにお客様には、SDK を輸入、輸出、使用する権利に影響する管轄区域の現地法にも従う義務があります。

12. 米国政府がエンドユーザーである場合

アドビは、エンドユーザーである米国政府のため、すべての機会均等法（執行命令 11246 の規定、1974 年ベトナム戦争退役軍人復帰支援法第 402 条（合衆国法典第 38 編第 4212 条）および 1973 年身体障害者法第 503 条、ならびに連邦規則集第 41 編第 60-1 部ないし第 60-60 部、第 60 部-250 部および第 60-741 部の規制を含みます）を遵守することに同意します。積極的是正措置の条項および前述の法令に定められた規制は、本契約の一部を構成するものとします。

13. 商標

「Adobe® AIR®」はアドビの商標であり、アドビの書面による使用許諾がある場合を除いて、他者が使用することはできません。お客様は、Adobe AIR の商標または他のアドビ商標の全部または一部を、お客様

のデベロッパーアプリケーションのタイトル、会社名、ドメイン名、または Adobe AIR に関連するサービスの名前に含めることはできません。デベロッパーアプリケーションと Adobe AIR ランタイムソフトウェアとの相互運用性が確かな場合は、「Adobe® AIR®対応」または「Adobe® AIR®用」のように表示できません。Adobe AIR ランタイムソフトウェアとの相互運用を表明する目的でのみ、商標 Adobe® AIR®を使用し、デベロッパーアプリケーションを「Adobe® AIR®アプリケーション」と呼ぶことができます。

14. 準拠法

SDK を業務目的ではなく個人のために使用する消費者の場合は、SDK の使用許諾を購入した法域の法律が本契約に適用されます。そうでない場合、本契約の準拠法は、プログラムのライセンスを購入した場所により以下のとおり決定されます。(a)米国、カナダ、またはメキシコで SDK のライセンスを取得した場合はカリフォルニア州の実体法。(b)表意文字（例えば、漢字）、または構造上表意文字を基礎とする文字やこれに類似する文字（例えば、ハングル、仮名）が、すべての公用語の筆記に使用されている日本、中国、韓国またはその他の東南アジア諸国で SDK のライセンスを取得した場合は日本の実体法。(c)上記以外の管轄区域で SDK のライセンスを取得した場合は英国の実体法。カリフォルニア州法が適用される場合はカリフォルニア州サンタクララ郡の各裁判所、日本法が適用される場合は日本の東京地方裁判所、英国法が適用される場合は英国のロンドンの管轄裁判所が、本契約に関連するすべての紛争につき非専属的な裁判管轄権を有します。本契約は、いかなる法域の抵触法の原則も国連国際物品売買契約の適用も受けず、その適用を明示的に排除します。

15. 一般規定

本契約の一部が無効であり強制力を有しないものとされた場合においても、その他の部分の有効性は影響を受けず、その条件に従って効力および強制力を維持します。アップデートは、追加条項または異なる条項とともにアドビにより使用許諾される場合があります。本契約で使用している「含む」または「含まれる」は、「制限なく含める」という意味です。本契約はアドビとお客様との SDK に関する完全な合意であり、SDK に関する以前の表明、交渉、了解、通信連絡、広告のすべてに優先します。