



The Games Factory 2 ランタイム配布許諾契約書

The Games Factory 2 を使用してユーザーが作成したアプリケーションを配布するには、The Games Factory 2 ランタイム配布許諾契約書への同意が必要です。

The Games Factory 2 ランタイム配布許諾契約書は、ユーザーに The Games Factory 2 を使用して作成したアプリケーションの公開、配布を許諾する法的な契約書です。本契約書にはアプリケーションの配布パッケージに関する必要事項が含まれています。ランタイムの使用に関し、料金は一切かかりません。本プログラムの開発者への料金支払いの必要もありません。注意: 本契約書の内容は予告なく変更される可能性があります。最新の契約書内容は、www.clickteam.com または www.clickteam.jp でご確認ください。

ロゴの追加

作成したアプリケーションをパッケージ化して販売したい場合、パッケージに「Created with The Games Factory 2」のロゴを追加する必要があります。このロゴ画像データは The Games Factory 2 CD-ROM ディスク A の Redist¥Logo フォルダ内に保存されています。

「Created with The Games Factory 2」のロゴを追加する必要がないアプリケーションはありますか？

はい。次のいずれかに該当する場合、ロゴの追加は不要です:

- 作成したアプリケーション、ゲーム、スクリーンセーバーを一般公開せず、組織内でのみ使用に限定する場合
- 作成したアプリケーションを無償で、商用またはマーケティング目的でなく配布する場合

アプリケーション配布プロセスの概要:

1. 「Created With The Games Factory 2」のロゴは製品パッケージの天面や底面でなく、わかりやすい位置に配置し、後述のスケジュール A で説明する要求を満たす必要があります。
2. 次のコピーライト表記を製品マニュアルまたは電子ドキュメントのコピーライト表記セクションに追加しなければなりません: Clickteam The Games Factory 2 Runtime Player, Clickteam 2006.
3. 以上の条件を満たした場合に限り、ソフトウェアの配布を開始できます。

Runtime player を配布するために、アプリケーションが満たさねばならない基準はありますか？

ありません。場合によっては Clickteam が「Created with The Games Factory 2」のロゴ使用を拒否することもあります。ユーザーが配布条件を満たす限り、基本的に Clickteam はユーザーが開発した製品の配布について制限することはありません。

作成したアプリケーションを Clickteam に送付して承認を受ける必要がありますか？

いいえ、その必要はありません。The Games Factory 2 でロゴを含めてアプリケーションをビルドしたら、すぐに配布を開始してかまいません。

その他

作成したアプリケーションで QuickTime ムービー、 ODBC (Open Database Connectivity) データベース、 DirectX ドライバなどを使用する場合、必要なドライバなどをアプリケーションと一緒に配布する必要があるかもしれません。この場合は、事前にそれぞれの権利所有者の配布許諾を受ける必要があります。

著作権所有者

QuickTime: Apple Computer, Inc.

Open Database Connectivity (ODBC): Microsoft Corporation

DirectX: Microsoft Corporation

The Games Factory 2 ランタイム配布許諾契約書

ライセンシーは The Games Factory 2 の製品版を購入、所有しているものとします。

当事者

(1) ライセンサー (ライセンス許諾者): 69 rue Ampère, 75017 PARIS, FRANCE に主たる事業所を置く Clickteam (およびその子会社、代理人、相続人、譲渡人を含む)。

(2) ライセンシー (ライセンス被許諾者): 本契約を履行する当事者。

備考

A. 本契約はライセンサーによりライセンシーに発行されているソフトウェア使用許諾契約書を補完、修正する。

B. ライセンシーはライセンシーが商用利用を希望するアプリケーションを開発している。

C. ライセンサーは本契約書に定める条件に従い、ライセンシーにアプリケーションの利用を許諾する意思がある。

条項

1. 定義

1.1 「ランタイム」とは、ソフトウェアがインストールされていないコンピュータ上でアプリケーションを実行するために必要なソフトウェアの一部を指します。

1.2 「アプリケーション」とは The Games Factory 2 を使用して作成されたソフトウェアすべてを指します。

1.3 「ロゴ」とは、ライセンサーにより指定される形式での「Created With The Games Factory 2」のロゴを指します。

2. 許諾

2.1 ライセンサーは、本契約書の条件に従い、ランタイムのオブジェクトコードコピーをアプリケーション内に組み込み、アプリケーションをコピー、配布、表示、実行するための非独占的、譲渡不可で恒久的、ワールドワイドでロイヤリティフリーのライセンスをライセンシーに許諾します。

2.2 ライセンシーはアプリケーションの一部である場合を除き、ランタイム (またはその一部) を複製、配布、表示、実行してはなりません。

3. ライセンシーの誓約と補償

3.1 ライセンシーは作成したアプリケーションのマーケティングプロモーションや配布に起因するすべての費用、申し立て、訴訟、要望を補償し、ライセンサーを保護するものとします。

4. ライセンサーの責任の限定

4.1 ライセンサーはアプリケーションの品質について一切の責任を負わないものとし、責任はすべてライセンスが負うものとし、

4.2 ソフトウェアを評価し、ライセンスが適切と判断する使用方法に限定してソフトウェアを使用することはライセンスの責任において行うものとし、ライセンスはアプリケーションの作成におけるソフトウェアの効率性について一切の責任を負わないものとし、

5. ロゴの表示

5.1 ライセンスは、作成したスタンドアロンアプリケーションまたはスクリーンセーバーのエンディング画面に表示する「Created With The Games Factory 2」のロゴを削除したり、非表示にしたりしないことに同意するものとします。

5.2 ライセンスはランタイムを含むアプリケーションの各コピーの製品マニュアルまたは電子ドキュメントに次のコピーライト表記を追加することに同意するものとします：

The Games Factory 2 Copyright (c) 1992-2006 Clickteam.

5.3 上述の 5.2 の条件は、アプリケーションを無料で配布し、商用またはマーケティング目的でない場合には適用されません。

5.4 ライセンサーは、本契約書によって、アプリケーションの全コピーおよびアプリケーションの商業的宣伝に使用するためのすべてのマーケティング資料にロゴを使用するための非独占的、譲渡不可で恒久的、ワールドワイドでロイヤリティフリーのライセンスをライセンスに許諾します。

6. 契約の終了

6.1 ライセンスはランタイムを含むアプリケーションの配布を中止することによって、いつでも本契約を終了することができます。

6.2 ライセンサーは、ライセンスが本契約の条項の履行を著しく怠り、ライセンスがライセンスにかかる不履行の通知を行ってから 30 日以内にライセンスが不履行 (改善可能であるか否かを問わず) を改善しない場合、本契約を解除することができます。

7. 全般

1. 本契約でライセンスに許諾されるライセンスはライセンス個人に許諾されるものであり、ライセンスはライセンスの事前の書面による同意なく、本契約 (または本契約で許諾される権利) を第三者に譲渡したり、サブライセンスしてはなりません。

2. 本契約にはフランス国法が適用され、本契約の当事者はフランス国内の裁判所の専属管轄権に従うものとし、

スケジュール A

CREATED BY The Games Factory 2 ロゴの使用に関するガイドライン

- Clickteam の商標は Clickteam の貴重な財産です。このような財産の価値を保護するため、Clickteam はそれらの使用法について管理、制限しなければなりません。本ガイドラインは商標をユーザーに正しく使用してもらうために作成して

いるものです。ユーザーが本ガイドラインに従わない場合、Clickteam はユーザーの商標使用权を解除することがあります。

- Clickteam は許可されたユーザーに印刷用ロゴ画像を提供します。この画像はいかなる場合も改変してはなりません。
- ユーザーが作成した製品が Clickteam の作成した製品であるかのような、また Clickteam またはロゴがユーザーが作成した製品の名前の一部であるかのような形で商標を製品のパッケージ、ドキュメント、カタログ、広告に使用してはなりません。
- ロゴを表示する場合、Clickteam のロゴをユーザーが作成した製品の名前、商標、ロゴ、商標名より大きく、目立つように表示してはなりません。
- ロゴを表示する場合、ロゴは単体で表示しなければなりません。つまり、ロゴと他のオブジェクト (文字、写真、境界線、境界など) との間には最小限のスペースを空けて配置しなければなりません。ロゴの周囲に最小限必要なスペースはロゴの高さの半分です。例えば、ロゴの高さが 2cm ならば 1cm のスペースが必要になります。
- ユーザーは、ロゴを他の要素 (他のロゴ、文字、グラフィック、写真、スローガン、数字、デザイン要素または記号を含むがこれらに限定されない) と組み合わせて表示してはなりません。
- ロゴをユーザーが作成した製品、製品パッケージ、ドキュメント、カタログ、広告のデザイン要素として使用してはなりません。

ボックスパッケージ

ユーザーが作成した製品をボックスパッケージ化する場合、後述の「コンパクトディスク ジュエルケースのみ」および「フロッピーディスクのみ」の項目は無視してかまいません。

位置:製品をボックスパッケージ化する場合、ロゴは箱の表面、裏面または側面に追加しなければなりません。箱の天面、底面に追加してはなりません。

サイズ:高さ 1/2 インチ (1.3 cm) 以上で表記し、他のロゴより小さく表記してはなりません。

色:印刷用に 2 種類のロゴが用意されています:

グレースケール版 (TIFF フォーマット)

フルカラー版 (TIFF フォーマット)

パッケージが 4 色 (フルカラー) 印刷の場合、カラーロゴを使用する必要があります。背景色の指定はありません。

コンパクトディスク ジュエルケースのみ

位置:ジュエルケースをシュリンクラップしても見えるよう、ケースの表面または裏面にロゴを配置しなければなりません。

CD ジャケット表紙または裏表紙に印刷してもかまいません。

サイズ:ロゴの高さは 7/16 インチ (1.1 cm) 以上で、ジュエルケースの他のロゴと同じぐらいの大きさをなければなりません。

色:印刷用に 2 種類のロゴが用意されています:

フルカラー版 (TIFF フォーマット)

グレースケール版 (TIFF フォーマット)

表紙、裏表紙が 4 色 (フルカラー) 印刷の場合、カラーロゴを使用する必要があります。背景色の指定はありません。

フロッピーディスクのみ

位置:フロッピーディスクラベルの表面にロゴを配置しなければなりません。ディスクに直接印刷する場合、ロゴはディスクの表面に配置しなければなりません。

サイズ:ロゴの高さは 7/16 インチ (1.1 cm) 以上で、フロッピーディスクの他のロゴと同じぐらいの大きさでなければなりません。

色:印刷用に 2 種類のロゴが用意されています:

フルカラー版 (TIFF フォーマット)

グレースケール版 (TIFF フォーマット)

ディスクラベルが 4 色 (フルカラー) 印刷の場合、カラーロゴを使用する必要があります。背景色の指定はありません。

CREATED WITH The Games Factory 2 LOGO

Created with The Games Factory 2 トレードマークロゴは本契約書が定めるデザイン仕様に従っての使用が認められています。適切なトレードマーク表示をすべての国でご確認ください。