

# エンドユーザー使用許諾契約書

## Odyssey (オディッセー)

更新 : 2023/06/27

### 第1条 適用範囲

1.1. Odyssey は、2D および 3D アニメーションシーケンスを制作するために使用される、Unreal® Engine をベースに開発されたソフトウェアアプリケーションである（以下、Odyssey と呼ぶ）。

1.2. 本エンドユーザー使用許諾契約書（付属文書を含む）（以下「EULA」と呼ぶ）の条件は、有限責任事業共同組合 PRAXINOS（所在地：7 Avenue de Blida à METZ (57000)、メッツ商業登録簿番号：843 876 764）（以下「PRAXINOS®」と呼ぶ）と、エンドユーザーとの間で締結されます。エンドユーザーとは、(i)職業活動の一環として、本人または雇用主の名義で、(ii)または教育、指導および/または、研究活動の一環として、本人（学生／教師）またはその他の法人（学生団体、大学、私立学校など）として、(iii)あるいは純粋に個人的かつ私的な目的（以下「エンドユーザー」と呼ぶ）の名義で活動する自然人を指す。

1.3. 本 EULA は Odyssey の使用許諾契約であり、譲渡契約ではない。従って、PRAXINOS®が、Odyssey および本 EULA に基づきエンドユーザーが複製することを許可された Odyssey のすべての複製物の所有者であることに変わりはない。

1.4. エンドユーザーは、Odyssey にアクセスすることにより、以下の事項を宣言し、かつ保証するものとする：

- ・ 18 歳以上の自然人であること、または居住国の法律に定める法定成年年齢に達していること
- ・ 本 EULA を締結するための完全な法的能力を有し、本人もしくはその雇用主、または本人がその利益のために活動しているその他の法人（学生団体、大学、公共または私立の学校など）を法的に拘束する力を有する者であること。後者の場合、法人が使用許諾者となる。
- ・ 本 EULA を読み、完全に同意した
- ・ 本 EULA の条項に従って Odyssey を使用することに同意することを表明する

1.5. エンドユーザーが Odyssey をダウンロードおよびインストールし、複製し、または使用する際に「同意する」をクリックすることにより、エンドユーザーは、本 EULA の諸条件を全面的に受諾するものとする。エンドユーザーが本 EULA のすべての条件に同意しない場合は、「閉じる」をクリックし、Odyssey のダウンロードまたはインストールを中止すること。

1.6. 本 EULA に基づき許諾されるすべての権利は、本 EULA の諸条件を遵守することを条件とする。

1.7. PRAXINOS®は様々なタイプの Odyssey のライセンスを提供している。適用されるライセンスモデル、期間、およびロイヤリティの額は、Odyssey の提供時に決定される。したがって、本 EULA は、Odyssey へのアクセスおよび/またはその使用に関して、PRAXINOS®とエンドユーザーまたは被許諾者（ライセンシー）との間で締結されるその他の契約条件（特に、一般販売条件、一般使用条件、秘密保持方針）を補完するものである。

### 第2条 定義

本 EULA では、使用される用語を以下のように定義する：

- 2.1. 「EULA」：第 1 条「適用範囲」に定める意味を有する。
- 2.2. 「Odyssey」とは以下の事を指す。(i) 第 1 条「適用範囲」に記載されているコンピュータプログラムで、そのすべての部分、特に Unreal® Engine サードパーティソフトウェアのコンポーネントを含むもの、(ii) あらゆる物理的および／または電子的媒体の内容、およびそれらの添付ファイル、ならびに本 EULA が提供されるその他の媒体、特に電子メールのデータ媒体で提供されるオブジェクトコード、またはインターネット経由でダウンロードされるオブジェクトコード、(iii) Odyssey に関連する説明文書、特に Odyssey の説明、仕様、仕様の説明、使用方法の説明、Odyssey が使用されるオペレーティングシステムのインターフェースの説明、Odyssey のインストールまたは使用の手引き、または Odyssey の正しい使用方法の説明（以下「文書」と呼ぶ）、(iv) Odyssey のコピー、Odyssey のバグフィックス、Odyssey の追加、拡張、修正版および Odyssey の一部の更新（提供される場合）で、それらに関して PRAXINOS® が、エンドユーザーに対し、以下に定める条件のもとで、Odyssey の使用权を許諾するもの。
- 2.3. 「ライセンス」とは、PRAXINOS® がエンドユーザーに付与するもので、本 EULA の対象であるライセンスモデルの 1 つから生じるすべての権利および義務を意味する。
- 2.4. 「永続的ライセンス」：本 EULA 第 4 条に規定される Odyssey の使用条件を指す。
- 2.5. 「サブスクリプション・ライセンス」：本 EULA 第 5 条に定める Odyssey の利用条件を指す。
- 2.6. 「教育ライセンス」：本利用規約第 6 条に定める Odyssey の利用条件を指す。
- 2.7. 「試用ライセンス」：本 EULA 第 7 条に規定される Odyssey の使用条件を指す。
- 2.8. 「ベータテスト・ライセンス」：本 EULA 第 8 条に規定される Odyssey の使用条件を指す。
- 2.9. 「Unreal® Engine Third Party Software」とは、(i) Epic Games Inc. が所有する、Unreal® Engine として知られるコンピュータ プログラム、(ii) Epic Games Inc. が（被許諾者としての立場で）PRAXINOS® に提供する、Unreal® Engine 4 に関連する Unreal® Engine エディターおよびその他のツール、(iii) (i) および (ii) に関連する、Epic Games Inc. からのすべてのアップデートおよびアップグレードを意味する。
- 2.10. 「被許諾者（ライセンシー）」：PRAXINOS® と契約し、複数のエンドユーザー（社員、学生、会員など）が所属する法人を指す。ライセンシーは、エンドユーザーによる Odyssey の使用について全責任を負い、PRAXINOS® に対するその結果の責任を負うものとする。
- 2.11. 「エンドユーザー」：第 1 条「適用範囲」に定める意味を有する。

### 第 3 条 Odyssey のインストール - 文書

3.1. Odyssey はデータ媒体で提供されるか、PRAXINOS® サーバーからダウンロードすることができ、インストールが必要となるもの。エンドユーザーは、少なくとも文書に規定された要件を満たして適切に構成されたコンピュータ上に Odyssey をインストールする必要がある。インストール方法は文書に記載されている。

**3.2.** Odyssey がインストールされるコンピュータ上には、Odyssey の正常な動作を妨げる可能性のあるプログラムやマテリアルが含まれていてはならない。

**3.3.** PRAXINOS® は、Odyssey の文書を電子形式でエンドユーザーに提供することがあるが、その場合、Odyssey 文書の知的財産権はすべて PRAXINOS® に帰属するものとする。

#### **第 4 条 永続的ライセンス**

**4.1.** 「永続的ライセンス」は、エンドユーザーに対し、個人的または職業的な活動目的の使用に、非独占的、全世界的、個人的、譲渡不能、および譲渡不能な権利を付与するもので、本 EULA を厳密に遵守することを条件として、同時に 1 アクセスに限定され、1 台または複数台のデバイスのハードディスクに Odyssey をダウンロードし、インストール、および使用することができる。

**4.2.** 本 EULA の許諾契約終了がない限り、本永続的ライセンスは、Odyssey に付与され、フランスの法律および知的財産権に関する国際条約により認められた知的財産権の全期間にわたり、エンドユーザーに与えられるものとする。

**4.3.** 「永続的ライセンス」は、エンドユーザーが固定料金を一括で支払うことを条件に付与されるものとする。

**4.4.** この「永続的ライセンス」の一環として、PRAXINOS®はエンドユーザーに対し、利用可能な修正アップデートと第一レベルのサポート・サービスを提供する。他に別段の合意がない限り、本「永続ライセンス」は、PRAXINOS®に対し、機能の改善または新機能を提供するメンテナンスまたはアップデート/アップグレードの提供を義務付けるものではない。

#### **第 5 条 サブスクリプション・ライセンス**

**5.1.** 「サブスクリプション・ライセンス」は、エンドユーザーに対し、個人的または職業的な活動目的の使用に、非独占的、全世界的、個人的、譲渡不能、および譲渡不能な権利を付与するもので、本 EULA を厳密に遵守することを条件として、一定の限定期間において同時に 1 アクセスに限定され、1 台または複数台のデバイスのハードディスクに Odyssey をインストール、および使用することができる。

**5.2.** 本 EULA の許諾契約終了がない限り、本サブスクリプション・ライセンスは、Odyssey が提供された時点で決定されたサブスクリプションの有効期間中、エンドユーザーに供与されるものとする。

**5.3.** サブスクリプションの形式で提供されるライセンスの更新は、Odyssey の提供時にエンドユーザーが選択した内容に従い、期間満了後に同一の期間にわたり暗黙的に行われる。

**5.4.** サブスクリプションの形で提供されるライセンスの料金は、付与される使用権の有効期間によって異なる。サブスクリプションの形で提供されるライセンス料は、Odyssey の提供時および各周年日に支払う必要がある。サブスクリプションの形で提供されるライセンスの更新は、エンドユーザーによる上記料金の支払いが前提条件となる。

**5.5.** このサブスクリプション期間中、PRAXINOS®はエンドユーザーに対し、利用可能な修正アップデートと第一レベルのサポート・サービスを提供する。他に別段の合意がない限り、本ライセンスは、PRAXINOS®に対し、機能の改善または新機能を提供するメンテナンスまたはアップデート/アップグレードの提供を義務付けるものではない。

#### **第 6 条 教育ライセンス**

- 6.1.** 教育ライセンスは、公立または私立の高等教育機関（短期大学、専門学校、大学準備校を含む）において、少なくとも1年間の全日制教育を必要とする卒業証書を授与する課程の学生および教師、全日制教育を提供する公立または私立の初等・中等教育機関、または適用される遠隔教育規則の意味における通信教育プログラムにおいて、学生および教師として活動するエンドユーザーに提供される。
- 6.2.** 教育ライセンスは、Odysseyに関連する分野のトレーニング活動を行うエンドユーザーにのみ付与される。
- 6.3.** 教育ライセンスの恩恵を受けるには、利用者が上記の適格者グループに属していることを証明する書類を提出する必要がある。エンドユーザーは、当該の個人条件を満たさなくなった場合、直ちにPRAXINOS®に通知しなければならない。PRAXINOS®は、エンドユーザーが必要な条件を満たしていることを確認し、教育ライセンスの悪用を防止するために、Odysseyの提供に先立ち、エンドユーザーに証拠書類の提出を求め、必要な条件を確認する権利を保留する。
- 6.4.** 教育ライセンスは、エンドユーザーに対し、非独占的、全世界的、個人的、譲渡不能、かつ譲渡不能な、1回につき1アクセスに限定された、1台または複数のデバイスのハードディスクにOdysseyをインストールして使用する権利を付与する。
- 6.5.** 学生に付与されるライセンス
- 6.6.** エンドユーザー（学生）に付与される使用权は、個人的習得および研究目的での使用に限定される。そのため、教育ライセンスは、直接的または間接的に、商業的、職業的、またはその他の営利目的のために使用することはできない。エンドユーザー（学生）は、Unreal® Engine、PRAXINOS®、Odysseyのロゴ（[\[https://praxinos.coop/logos\]](https://praxinos.coop/logos)で入手できる）を使用し、すべての作品にクレジット表記する義務がある。
- PRAXINOS®とエンドユーザーは、エンドユーザーが上記以外の目的および条件でOdysseyを使用する場合は、別途合意するものとする。
- 6.7.** 教育ライセンス（学生）は、永続的ライセンスのタイプでのみ提供される。この点に関して、本EULAの第4条2項および第4条3項の規定は、教育ライセンスに明示的に適用される。
- 6.8.** この教育ライセンスの一環として、PRAXINOS®はエンドユーザーに対し、利用可能な修正アップデートと第一レベルのサポート・サービスを提供する。他に別段の合意がない限り、本ライセンスは、PRAXINOS®に対し、機能の改善または新機能を提供するメンテナンスまたはアップデート/アップグレードの提供を義務付けるものではない。
- 6.9.** 教師に付与されるライセンス
- 6.10.** エンドユーザー（教師）に付与される使用权は、研究目的に限定される。そのため、教育ライセンスは、直接的または間接的に、商業的、職業的、またはその他の営利目的のために使用することはできない。PRAXINOS®とエンドユーザーは、エンドユーザーが研究以外の目的でOdysseyを使用する場合は、別途合意するものとする。
- 6.11.** 本EULAの許諾契約終了がない限り、教育ライセンスの更新は、Odysseyが提供された時点で決定された期間のサブスクリプション形式で教師に提供され、Odysseyが提供された時点でエンドユーザーが選択した内容に従い、同一の期間にわたって暗黙で更新される。

**6.12.** 教師にサブスクリプションの形で提供される教育ライセンス料金は、Odyssey の提供時および各周年日に支払う必要がある。サブスクリプションの形で提供されるライセンスの更新は、エンドユーザーによる上記料金の支払いが前提条件となる。

**6.13.** このサブスクリプション期間中、PRAXINOS®はエンドユーザーに対し、利用可能な修正アップデートと第一レベルのサポート・サービスを提供する。他に別段の合意がない限り、本ライセンスは、PRAXINOS®に対し、機能の改善または新機能を提供するメンテナンスまたはアップデート/アップグレードの提供を義務付けるものではない。

## **第7条 試用ライセンス**

**7.1.** PRAXINOS®が提供するすべての有料ライセンスには試用バージョンが含まれている。

**7.2.** 試用ライセンスは、エンドユーザーに対し、非独占的、無償で、全世界的、個人的、譲渡不能、かつ譲渡不能で、限定された期間および1回につき1アクセスに限り、1台または複数のデバイスのハードディスクにOdysseyをインストールして使用する権利を付与する。

**7.3.** 試用ライセンスでは、エンドユーザーは、選択されたライセンスの有料版を評価する目的でのみOdysseyを使用することができる。Odysseyの一部の機能および使用が制限される場合がある。エンドユーザーは、PRAXINOS®が定める期間、1つのOdyssey試用ライセンスのみを使用することができる。この試用期間の詳細については、Odysseyが提供される際に説明される。エンドユーザーにとってより有利となる特別な規定がない限り、試用ライセンスの有効期間は30日間に限定され、自動更新は行われず。試用ライセンスには、アップデート、アップグレード、メンテナンス、サポートは含まれていない。

**7.4.** 試用ライセンスには、以下の第14.1条「適合性の保証」は適用されない。

**7.5.** エンドユーザーは、いつでもトライアルを終了することができる。試用ライセンスの有効期限が切れると、エンドユーザーは有料ライセンスのタイプを選択するよう促される。いかなる場合にも、試用ライセンスは、エンドユーザーに有償ライセンスへの自動的な権利を付与するものではない。

## **第8条 ベータテスト・ライセンス**

**8.1.** PRAXINOS®は、継続的な改善方針の一環として、特定のエンドユーザーにOdysseyの「ベータテスト」版を提供することがある。

**8.2.** この場合、PRAXINOS®と当該エンドユーザーは、「ベータテスト」バージョンのOdyssey（またはその機能の一部）の使用条件を規定する、特定のライセンス契約を締結することができる。

**8.3.** 特定のライセンス契約がない場合、試用ライセンスは、エンドユーザーに対し、非独占的、無償で、全世界的、個人的、譲渡不能、かつ譲渡不能で、限定された期間および1回につき1アクセスに限り、1台または複数のデバイスのハードディスクにOdysseyをインストールして使用する権利を付与する。

**8.4.** エンドユーザーは、ベータテスト・ライセンスの条件に基づき、「ベータ」バージョンで示されたOdysseyの機能性を実際の条件下で（商用、非商用にかかわらず）評価、テストする目的でのみOdysseyを使用することができる。ベータ版のOdysseyは機能が制限されている場合がある。エンドユーザーは、ライセンスが定める一定の期間、1つのOdysseyベータテスト・ライセンスのみを使用することができる。

**8.5.** ベータテスト・ライセンスにおいて、以下の第 14.1 条「適合性の保証」は適用されない。

**8.6.** 同様に、第 15 条「責任」は以下のように補足される。矛盾が発生した場合は、第 8 条 7 項の規定が優先されるものとする。

**8.7.** 責任の制限および免責：エンドユーザーは、表示されている Odyssey の機能性を「ベータ版」として認め、承諾するものとする。

(a) まだ開発中であり、PRAXINOS® は販売していない

(b) 機能は完全ではなく、エラーや設計上の欠陥、その他の問題が含まれることが予想される

(c) ベータテスト・ライセンスの有効期間中であっても、その信頼性が確保されない場合がある

(d) エンドユーザーに、予期せぬ結果、データの損失、またはその他の予期せぬ損害もしくは損失をもたらす可能性があること

また、以下のように定められている：

・ PRAXINOS®は、Odyssey の「ベータ版」機能の最終バージョンを公開する義務を負わない

・ PRAXINOS®は、いつでも一方的に Odyssey 「ベータ版」の機能開発を放棄する権利を有し、エンドユーザーは、ベータテスト・ライセンスに記載された期間が終了するまで、Odyssey 「ベータ版」の機能使用を継続することができる。しかし、PRAXINOS®は、エンドユーザーまたは第三者に対していかなる義務または責任も負うことはない。

Odyssey 「ベータ版」の機能は、いかなる保証もなく「現状のまま」提供されている。したがって、PRAXINOS®は、明示または暗黙を問わず、品質、機能性、適応性、特定目的への適合性を含む（ただしこれらに限定されない）口頭または書面による保証を行うものではない。

PRAXINOS® は、エンドユーザー（および/またはライセンシー）に対し、Odyssey 「ベータ版」機能の使用または使用不能から生じる直接的または間接的な損害は、直接的か間接的かを問わず、いかなる損害（事業の中断、利益の損失、情報の損失、ファイルの損失、その他の金銭的損失を含むが、これらに限定されるものではない）に対して、たとえ PRAXINOS®がそのような損害の可能性について知らされていたとしても、一切の責任を負わないものとする。

**8.8.** Odyssey の「ベータ版」機能の使用およびテストの一環として、エンドユーザーおよび/またはライセンシーは、使用、デザイン、流動性、ユーザー体験に関するコメント、提案、指摘について、書面、媒体を問わず、PRAXINOS®に提供することを求められる場合がある。エンドユーザーおよび/またはライセンシーは、Odyssey の機能性の内容を改善し、当該機能性の最終版を作成することのみを目的として、PRAXINOS®に提供するコメント、提案、指摘、改善要求に関し、知的財産法上の保護対象とならないコンテンツを、全世界において、複製・表示する権利を明示的に無償で許諾するものとする。

## 第 9 条 一般使用条件

**9.1.** 本 EULA に基づいて PRAXINOS® が許諾する権利は、エンドユーザーに対して、いかなる場合にも以下の権利も許諾するものではない：

Odyssey の複製、頒布、コンポーネントの抽出、または Odyssey に基づく二次的著作物の作成

エンドユーザーが Odyssey を使用する法域のすべての適用法（特に著作権および知的財産権に関して適用される制限を含む）に準拠しない方法で Odyssey を使用すること

Odyssey を一般に公開し、販売したり、サブライセンスを付与、レンタルまたは貸与したりすること

法律で明示的に制限が禁止されている場合を除き、Odyssey のソースコードのリバースエンジニアリング、逆コンパイルもしくは逆アセンブル、またはその他の方法で Odyssey のソースコードの解明を試みること

本 EULA に規定されている以外の方法で、Odyssey の変更、翻訳もしくは複製、または Odyssey もしくは Odyssey の複製物を使用する権利を譲渡すること

何らかの違法な方法で Odyssey を使用すること

Odyssey（キャプション情報、キーワード、または Odyssey に関連するその他のメタデータを含む）を、機械学習および／もしくは人工知能の学習目的、または自然人を認識するために設計もしくは意図された技術に使用すること

Odyssey に関連するキャプション情報、キーワード、付随テキスト、またはその他のメタデータを、Odyssey とは別個に独立して使用すること、または第三者が Odyssey に関連するこれらの情報にアクセスもしくは使用することを許可すること

Odyssey の著作権表示、シリアル番号、その他の識別情報を削除または変更することこの点に関して、エンドユーザーおよび／またはライセンシーは、本 EULA に従って Odyssey を使用したエンドユーザーおよび／またはライセンシー独自のすべてのプロジェクトについて、クレジットに「Odyssey, All rights reserved, 20xx, Sarl PRAXINOS」（20xx 年 = Odyssey が販売された年）または業界の慣例に従ったその他の同等の記載によって PRAXINOS® に明示的に言及することにより、著作者の権利を尊重し、および／または他者に尊重させることを約束するものとする。

**9.2.** エンドユーザーは、エンドユーザーまたはライセンシーが所有する永続的な記憶媒体に、Odyssey のアーカイブ目的のバックアップコピーを作成することができる。エンドユーザーが Odyssey をその他の方法でコピーした場合は、本 EULA の条項への違反行為とみなされる。

**9.3.** エンドユーザーの使用権は、一時使用許諾の期間が終了した場合、または、PRAXINOS® もしくはエンドユーザーが、第 13 条「解約」に定める条件により本 EULA を解約した場合に消滅する。その場合、エンドユーザーは、Odyssey の使用を直ちに、かつ完全に中止し、すべてのコピーを削除または破棄しなければならない。適用される強制条項を侵害することなく、PRAXINOS® がライセンスの対価として受け取るロイヤルティは返還されない。

**9.4.** エンドユーザーは、Odyssey のために適切な保護措置を講じ、無許可の第三者によるアクセスおよび使用を防がなければならない。

**9.5.** エンドユーザーは、PRAXINOS® から提供されたライセンス認証番号を大切に保管し、権限のない第三者によるアクセスを防止しなければならない。

**9.6.** ライセンスの非独占的な性質により、エンドユーザーは、結果として他のユーザーに付与される可能性のある Odyssey に対して、排他的権利を有していないことを認識するものとする。

## 第 10 条 許可された者

**10.1.** 一般的に、Odyssey を使用する権利はエンドユーザーに帰属し、PRAXINOS®の事前の同意なく第三者に譲渡または再使用を許諾することはできない。適用されるライセンス・タイプにおいて、ライセンスがカスタマイズされ、具体的に名前を特定された他のエンドユーザーに譲渡されることが規定されている場合、PRAXINOS®がエンドユーザーから通知を受け、譲渡に同意した場合に限り、使用権を他のユーザーに譲渡することができる。

**10.2.** ライセンシー（法人）は、Odyssey へのアクセスを許可されたエンドユーザーが、ライセンス識別番号を機密情報として保持し、他の無許可の人物にいかなる形でも開示しないよう、最大限の努力を払うことを約束する。ライセンシー（法人）は、PRAXINOS®に対し、そのエンドユーザーが本 EULA を適切に履行することにつき責任を負うものとする。

**10.3.** ライセンシーは、Odyssey がインストールされ、および/または使用されるエンドユーザーのワークステーションおよびデバイスのセキュリティに対する責任を負うものとする。

**10.4.** エンドユーザーの過失に起因する、無許可の人による Odyssey の使用は、エンドユーザー（または該当する場合はライセンシー）の責任となる。

## 第 11 条 アップデート - アップグレード

**11.1.** PRAXINOS®は、契約に基づいて使用され、欠陥がないことを保証するために、エンドユーザーにアップデートを提供する。

**11.2.** PRAXINOS® が、Odyssey の契約上の使用を保証するため、または不具合を解消するために、エンドユーザーにアップデートを提供する場合、エンドユーザーは、本 EULA に従って Odyssey の使用を継続するために、アップデートをインストールする必要がある。エンドユーザーがアップデートをインストールしなかったために生じた不具合や損害について、PRAXINOS®は責任を負わない。

**11.3.** PRAXINOS®は、自らの裁量で、機能改善および/または機能追加を伴うアップデートを提供する。該当する場合、これらのアップデートおよびアップグレードは、事前に見積もることを条件として、追加請求の対象となる場合がある。

## 第 12 条 第一レベルのサポート

**12.1.** 選択されたライセンスの種類により、エンドユーザーは PRAXINOS®から第一レベルの技術サポートを受けることができる。

第一レベルのサポート・サービスは、PRAXINOS®のウェブサイト (<https://praxinos.coop/contact>) のお問い合わせフォームから無料でご利用可能です。PRAXINOS®は、適切な時間内にエンドユーザーに回答するよう全力を尽くすものとする。第一レベルのサポートは、法的保証を侵害することなく、必ずしも解決を保証するものではない。

**12.2.** PRAXINOS®がエンドユーザー（該当する場合、ライセンシー）に提供するその他の技術サポートまたはメンテナンスサービスは、別途書面による契約の対象となる。

## 第 13 条 契約解除

**13.1.** 一時的ライセンスの更新に関する PRAXINOS®の情報提供義務

PRAXINOS®は、消費者または業務目的以外で使用するエンドユーザー/ライセンサーに対し、暗黙の更新条項が付帯された期間限定ライセンスを契約した場合、更新を拒否できる期間の終了日の3ヶ月前から1ヶ月前までの間に、当該ライセンスを更新しないことが可能であることを書面（専用Eメール）にて通知する。この通知は、明確で理解しやすい言葉で提供され、更新しない場合の手続きの期限については、目立つ場所に記載されている。

この通知方法は、毎月更新される期間限定ライセンスには適用されない。

### 13.2. エンドユーザーによる契約解除

#### 永続的ライセンス

エンドユーザーは、いつでも、無償で永続的ライセンスを終了することができる。いかなる場合においても、PRAXINOS®は定額の料金を払い戻すことはない。

#### 期限限定ライセンス

期間限定ライセンスは、原則として有効期限（延長可能）前に解除することはできない。ただし、エンドユーザーは、PRAXINOS®による契約違反があった場合、受領確認書付き書留郵便またはエンドユーザーの居住国の同等の書留便、または電子書留で正式な履行通知を送付し、その受領から30日間不履行が続いた場合、期間限定ライセンスを解除する権利を留保するものとする。正式な履行督促は本条項を参照するものである。いかなる場合においても、エンドユーザーは、契約上の義務の不履行により被った不利益の賠償を、PRAXINOS®に請求することができる。

### 13.3. PRAXINOS®による契約の解除

#### 法の適用による契約解除

PRAXINOS®は、本条に定める契約違反があった場合、エンドユーザーに通知することにより、本EULAを解除する権利を有する。

- ・ 9.1 本EULAの「一般使用条件」
- ・ 10.1 本EULAの「許可された者」

また、Unreal® Engine の諸条件に違反した場合も同様である。

いかなる場合においても、PRAXINOS®は、契約上の義務の不履行により被った不利益の賠償を、エンドユーザーに請求することができる。

#### 事前の書面による督促通知を条件とする契約解除

PRAXINOS®は、エンドユーザーによる契約違反があった場合、受領確認書付き書留郵便またはエンドユーザーの居住国の同等の書留便、または電子書留で正式な履行通知を送付し、その受領から30日間不履行が続いた場合、ライセンスを解除する権利を留保するものとする。正式な履行督促は本条項を参照するものである。いかなる場合においても、PRAXINOS®は、契約上の義務の不履行により被った不利益の賠償を、エンドユーザーに請求することができる。

## 第14条 保証

## 14.1. 適合性の保証

有償ライセンスについて、PRAXINOS®は実質的かつ法的な欠陥がないOdysseyをエンドユーザーに提供する。ただし、Odysseyは、文書に記載されている通り、標準的な機能のみを備えていなければならないと規定されている。Odysseyがエンドユーザーの特定の要件または期待に合致しないという事実は、適合性の欠如を構成するものではない。ただし、Odysseyの供給契約の締結前に、PRAXINOS®に対してこれらの期待や要件が通知されていた場合はこの限りではない。

一般消費者としてのエンドユーザー、またはフランス消費法典の限定的意味における非業務従事者としてのライセンス保有者は、Odysseyの供給から2年間、適合性に欠陥が生じた場合、適合性に関する法的保証の履行を受けることができる。

供給日から1年間は、エンドユーザー/ライセンシーは、適合性の欠陥の存在を証明することのみを提示するだけでよく、その欠陥の出現日を証明することは要求されない。

適合性の法的保証には、デジタルコンテンツの適合性を維持するために必要なすべてのアップデートを提供する義務が含まれる。

適合性の法的保証により、エンドユーザー/ライセンシーは、Odysseyを適合させるように請求することができ、その請求は理由のない遅延を伴わず、無償で、かつ、請求者にとって不都合もなく行われるものとする。

エンドユーザー/ライセンシーは、以下の場合、Odysseyを保持しつつ価格の減額を受けるか、またはOdysseyの権利を放棄した上で本契約を解除し、全額返金を受けることができる。その条件とは：

- 1° PRAXINOS®がOdysseyの適合性の遵守を拒否した場合
- 2° Odysseyの適合性の順守が不当に遅延している場合
- 3° Odysseyの適合性が、エンドユーザー/ライセンシーに費用を負担させることなく達成できない場合
- 4° Odysseyの適合性の保証またはデジタルサービスの適合性の保証が、エンドユーザー/ライセンシーに大きな不便をもたらす場合
- 5° PRAXINOS®の適合させる試みが失敗に終わり、Odysseyの適合性の欠如が続いている場合

また、エンドユーザー/ライセンシーは、価格引き下げまたはEULAの解約が直ちに正当化されえるほど不適合状態が深刻である場合、価格引き下げまたはEULAの契約解除を受ける権利を有する。

この場合、エンドユーザー/ライセンシーは、事前に、オディッセーの適合性を求める必要はない。適合性の欠如が軽度の場合、エンドユーザー/ライセンシーは、契約において代金の支払いが規定されていない場合（無償）に限り、EULAの契約を解除する権利を有する。

Odysseyを適合させるためにそれを使用できない期間は、Odysseyが再び適合した状態で供給されるまで、保証は一時停止される。

上記の権利は、フランス消費法典L.224-25-1～L.224-25-31の適用によるものである。

PRAXINOS®が悪意を持って法的適合性保証の履行を妨害した場合、30万ユーロを上限とする民事制裁金を課され、平均年間売上高の10%まで増額されることがあり得る（フランス消費者法典L.242-18-1条）。

この保証により、Odysseyが保持される場合は価格の引き下げ、またはOdysseyの放棄した場合は全額返金を受けることができる。

PRAXINOS®は、以下の事項に起因する場合、マテリアル上のまたは法律上の欠陥を修復する義務を負わない：

- ・ 本EULAの規定に反するOdysseyの使用
- ・ この目的に適合しておらず、PRAXINOS®が配布していないハードウェアおよびソフトウェア環境において、Odysseyを使用した場合
- ・ エンドユーザーによるOdysseyの改造があった場合だが、ただしエンドユーザーが、欠陥がこの改造に起因するものではないことを証明できる場合はその限りではない。

Odysseyの不適合に関するエンドユーザーからの苦情は、適用される法的期限内に、および不適合の発見から30日以内に、本EULAの第19条に記載された連絡先まで連絡する（フランス消費者法典の限定的意味における業務従事者として行為するエンドユーザー／ライセンシーの場合）。後者については、適合性の保証は契約上、Odysseyの納品日から2ヶ月間に限定される。

## 14.2. 排除保証

第16条の規定を侵害することなく、PRAXINOS®は、本EULAを締結できる知的財産権を保有していること、および本EULAが第三者の権利を侵害するおそれがないことを保証する。また、Odysseyは完全なオリジナルプログラムであり、その全部または一部が模倣品や不公正競争行為に該当しないことを保証する。

この点に関して、PRAXINOS®は、Odysseyの使用によりエンドユーザーに対して提起された侵害訴訟等の経済的影響について、エンドユーザーに全額補償する必要がある。その結果、Odysseyの全部または一部が知的財産権の侵害またはその他の違反に該当することが判明した場合、PRAXINOS®は、エンドユーザーの選択に従い、エンドユーザーの業務に適合する期間内に、同等の機能を有する代替ソフトウェアをエンドユーザーに提供するか、または、自己の費用負担で、エンドユーザーがOdysseyの使用を継続できるように権利を取得するか、または、エンドユーザーの損失補償請求権にもかかわらず、ライセンスに基づき受領した対価の全部または一部をエンドユーザーに返金するものとする。

エンドユーザーは、Odysseyの違反を認識した場合、直ちにPRAXINOS®に通知するものとし、PRAXINOS®は適切と思われる措置を講じることができるものとする。

## 第15条 責任

**15.1.** エンドユーザーが本EULAの全部または一部を遵守しない場合、または判例法で解釈されるフランス民法第1218条に規定される不可抗力が発生した場合、または不可抗力の特徴を呈する第三者の行為に起因する場合、PRAXINOS®は、その全部または一部について責任を負わないものとする。

**15.2.** 重大な過失または故意の違法行為があった場合を除き、PRAXINOS®は、エンドユーザーに、精神的損害について賠償する責任を負わない。いかなる場合においても、PRAXINOS®の責任は、本EULA締結時に予見可能な損害に限定される。

**15.3.** エンドユーザー／ライセンシーがその業務上の資格において行動し、PRAXINOS®が責任を問われた場合、その責任は、エンドユーザーが支払った使用料の2倍（12ヶ月ベース）を上限とすることに合意する。

**15.4.** 本EULA、特に本条項のいかなる条項も、適用法に基づいて除外または制限できない責任を除外することを意図するものではない。

## **第16条            サードパーティ製ソフトウェア UNREAL® ENGINE**

Odysseyには、サードパーティ製ソフトウェアであるUnreal® Engineのコンポーネントが含まれている。PRAXINOS®は、本EULAに基づいてUnreal® Engineのサードパーティ製ソフトウェアを使用すること、および付属書1(Unreal® Engine サブライセンス契約書)に定める条件の下でサブライセンス使用を許諾することを正式に許可されている。

本EULAを締結し、サードパーティ製ソフトウェアUnreal® Engineを使用することにより、エンドユーザーは、付属書1(Unreal Engine サブライセンス契約)に記載されている条件に同意したものとみなされる。

Odysseyに統合されたUnreal® Engine サードパーティソフトウェアの使用については、Unreal® Engine サードパーティソフトウェア利用規約が適用される。本EULAの特定の条項とサードパーティ製ソフトウェアUnreal® Engineのライセンス条項が矛盾する場合、法律により義務付けられている場合を除き、サードパーティ製ソフトウェアUnreal® Engineのライセンス条項が本EULAに優先する。

矛盾しないすべての条項については、本EULAとサードパーティ製ソフトウェアUnreal® Engineライセンス条項が互いに補完し合うことが明記される。

本EULAに、サードパーティ製ソフトウェアUnreal® Engineライセンス条項で想定されていない条項または使用条件が含まれている場合でも、本EULAが完全に効力を有することに同意する。

## **第17条    分割性 - 変更 - 一体性**

**17.1.** 本EULAのいずれかの規定の無効または適用不能であったとしても、他の規定を無効とするものではなく、他の規定はそのすべての効力と範囲を保持するものとする。

**17.2.** 本EULAは、契約の全当事者によって署名された修正条項によってのみ修正することができる。

**17.3.** これは当事者間に存在するすべての誓約事項を表している。本EULAは、本EULAの目的に関するこれまでの口頭または書面による合意を取り消し、それにとって代わるものである。PRAXINOS®は、データ処理において適用される法的規定を遵守するものとする。

## **第18条    容認**

本EULAに定める義務の全部または一部の適用について、その頻度および期間にかかわらず、当事者の一方が容認または放棄しても、本EULAの変更とはみなされず、いかなる権利も発生しないことをここに明記する。

## **第19条    選定住所 - 通知 - 連絡**

**19.1.** 本 EULA に別途規定がない限り、本 EULA の履行および本 EULA に付随し、または本 EULA に起因する一切の手続について、当事者は以下の住所に選定住所とするものとする：

- ・ PRAXINOS® の住所 : 7 Avenue de Blida à METZ (57000) France
- ・ ユーザーの住所 : Odyssey が提供された際に使用された郵便住所 (請求書送付先)、または PRAXINOS® の要請により提供されたその他の郵便住所。

いかなる選定住所変更も、相手方当事者が受領確認付き書留郵便 (またはエンドユーザーの居住国におけるそれに相当する手段、または電子的な手段に相当するもの) により通知を受領した日から、法的効力を有する。

**19.2.** 一般的な性質の通知 (質問、苦情、技術サポート・サービス) については、両当事者は、以下の手段により電子的に情報を交換する：

- ・ PRAXINOS® : ウェブサイトのお問い合わせフォーム <https://praxinos.coop/contact>、または E メールアドレス [contact@praxinos.coop](mailto:contact@praxinos.coop) を利用する。
- ・ ユーザー : Odyssey の提供時に通知された E メールアドレス、またはそれが無い場合は、PRAXINOS® の要請に応じて通知されたその他の E メールアドレス。  
エンドユーザーは、有効な E メールアドレスを提供し、定期的を確認するものとする。

## **第 20 条 証拠書類の合意**

**20.1.** 電子メールを介して行われる通信は、エンドユーザーと PRAXINOS® により、有効な証拠として認められた通信手段であるものとする。

**20.2.** PRAXINOS® のコンピュータ・データベースに記録されたすべての情報は、別段の反対の証明がない限り、その内容および作成日時、受領日時の両方において、紙に署名された書面と同等の証拠価値を持つものとする。これらの変更不可能で安全かつ信頼性の高い記録の証跡は、PRAXINOS® IT システムに記録され保存されている。

**20.3.** この情報内容を複製した PRAXINOS® の文書、および PRAXINOS® が作成した文書のコピーまたは複製物は、別段の証明がない限り、原本と同等の証拠価値を有するものとする。

## **第 21 条 契約書の言語**

両当事者は、フランス法に準拠する、フランス語で起草された本契約に従うものとする。本契約の英語版が存在する場合も、解釈に矛盾が生じた場合はフランス語版が優先するものとする。

## **第 22 条 準拠法 - 調停 - 係争**

**22.1.** 本 EULA は、可能な限り、他の法律を排除し、フランス法に準拠するものとする。

**22.2.** 本 EULA の締結、解釈、履行、および / または契約解除に起因するいかなる係争についても、共同で解決策を見出すために、両当事者はまず友好的な解決を試みるものとする。

**22.3.** エンドユーザー（消費者）/非業務ライセンス保持者： エンドユーザー/ライセンシーが、PRAXINOS®のチームからの回答に満足しない場合、または要請が送付されてから 30 日以内に回答がない場合、エンドユーザー/ライセンシーは、フランス消費法典 L.612-1 条に従い、PRAXINOS®が所属する調停機関に書面にて苦情を申し立てることができる。

この目的のために、エンドユーザー/ライセンシーは、調停を専門の調停サービス会社に付託することができる：

- ・ または直接オンラインで <https://www.mediateur-consommation-smp.fr/procedure-access-mediation/> ;

- ・ または、下記の消費者オンブズマンまで郵送にてご連絡する：*Société de la Médiation Professionnelle, Médiation de la Consommation, 24 rue Albert de Mun, 33000 Bordeaux, France*  
その場合、エンドユーザー/ライセンシーの完全な連絡先（電話、電子メール）、依頼の内容、係争の説明、調停人の対応および想定される解決策に関するエンドユーザー/ライセンシーの要請、ならびに調停人の理解および分析に有用な事実資料（係争解決の試みを証明する PRAXINOS®とのやり取りのコピーを含む）を明記すること。

- ・ あるいは電子メールにて：[saisine@mediateur-consommation-smp.fr](mailto:saisine@mediateur-consommation-smp.fr)

消費者調停機関への調停申請は、必ず書面で、フランス語で行わなければならない。

消費者調停者が提案した解決策は、当事者を拘束するものではなく、当事者はいつでも調停プロセスを離脱する自由がある。

Odyssey の提供に関する契約が専らオンラインで締結された場合、エンドユーザー/ライセンシーは、欧州委員会がすべての欧州市民に対して提供する、欧州連合内の企業サービスに関するオンライン係争解決プラットフォーム（以下、「ODR プラットフォーム」）を、以下のリンク（<http://ec.europa.eu/consumers/odr>

）から利用することも可能である。

当事者間で友好的な解決がなされない場合、適用強制法がエンドユーザー/ライセンシーにとってより有利でない限り、係争は一般法の条件の下、管轄のフランス裁判所に提出されるものとする。

**22.4.** エンドユーザー/ライセンシーが業務上の資格で行動する場合、本条件の成立、解釈、履行、または本使用許諾の終了に関連し、訴えの発生から 30 日以内に適切に解決されなかった係争または訴訟は、メッツ（フランス）の管轄裁判所の判断に従うものとする。

**22.5.** 本 EULA には、特定の権利に言及している。エンドユーザー/ライセンシーは、居住国または事業所所在地で適用される適用強制法によってその他の権利を付与される場合がある。本 EULA は、適用強制法が許可していないからといって、これらの権利を変更するものではない。本 EULA に規定されている保証および救済の制限および除外がある場合でも、居住国または事業所所在地の適用強制法がエンドユーザー/ライセンシーには適用されない場合がある。

本契約書をよくお読みください。この契約書は、あなたとサブライセンサーの間で交わされる法的な契約で、Unreal® Engine の使用に関するあなたの権利と義務について説明しています。

あなたはサブライセンサーから、Praxinos® Odyssey に統合された Unreal® Engine のコピーを受け取っています。Unreal® Engine は、Epic Games, Inc.の所有物です。サブライセンサーは、契約に基づき、Praxinos® Odyssey に含まれる Unreal® Engine をあなたにサブライセンスとして提供する権利を取得しています。本ソフトウェアをダウンロード、インストール、または使用することにより、あなたは本契約書の内容に合意したものとみなされます。本契約の条項に同意しない場合、または同意できない場合は、本ソフトウェアをダウンロード、インストール、または使用しないでください。

本契約で使用される特定の語句は、特定の意味を持つものと定義されています。これらの語句の定義は第11項で後述されます。

## 第1条 ライセンス付与

サブライセンサーは、あなたがPraxinos® Odysseyを使用するための有効なライセンスを保持していることを条件に、ライセンス技術を合法的な目的で使用、表示、実行するための非独占的、譲渡不能、サブライセンス不可能なライセンス（以下「ライセンス」と呼ぶ）をあなたに許諾します。ただし、サブライセンサーが本ライセンスに基づきあなたに付与する権利は、本契約の条項に従うものとし、あなたが適用されるすべての条項に従う場合のみ、本ライセンスを使用することができます。さらに、サブライセンサーは、あなたにライセンス技術のライセンスを付与することにおいて限定的な権利しか有しておらず、これらの権利に違反する付与行為は無効であることを、あなたは承諾するものとします。

本ライセンスは、あなたが本契約に同意した日、またはライセンス技術の一部をインストールもしくは使用した日に有効になります。本ライセンスは、ライセンス技術に関するいかなる資格あるいは所有権もあなたに付与するものではありません。

## 許可された配布形式

あなたは、ライセンス技術を使用して、非対話型コンテンツの制作のためにのみライセンス技術に依存する製品、およびライセンス技術またはPraxinos® Odysseyを含まない形態で頒布される製品以外の製品を頒布することはできず、または、頒布するために、ライセンス技術またはPraxinos® Odysseyを実行するサーバーに依存することもできません。

その他の制限

あなたは、ライセンスされた技術をサブライセンスすることはできません。あなたは、製品に組み込まれる場合を含め、ライセンス技術に関して、(1)適用される法律または規制に違反する行為、または(2)ライセンス技術もしくはUnreal® Engineが特許を侵害しているというあなたまたは第三者の主張を支持する行為を行ってはなりません。

## 第2条 サードパーティ製ソフトウェア

Engine Codeにはサードパーティのソフトウェア・コンポーネントが含まれています。サードパーティ製ソフトウェアに個別のソフトウェアライセンスまたは帰属要件がある場合、サードパーティ製ソフトウェア・コンポーネントのライセンス条件またはその他の帰属要件は、各エンジンバージョンのインストールディレクトリ (/Engine/Source/ThirdParty/Licenses サブフォルダ)に記載されています。本契約を締結し、サードパーティソフトウェアを使用することにより、あなたはこれらのライセンス条件に同意したものとみ

なされます。この場合、サードパーティソフトウェアの条項がサードパーティソフトウェアの使用を規定し、矛盾がある場合は、それらの条項がサードパーティソフトウェアのライセンス条項よりも優先されます。

あなたは、あなたがサードパーティソフトウェアを使用することに関して、サードパーティソフトウェアの所有者が本契約の意図された第三受益者であることに同意するものとします。

### 第3条 所有権

Epic またはそのライセンサーが、Engine Code のすべての権原、所有権、および知的財産権を所有します。

あなたは、本ライセンスに基づき開発した製品について、ライセンス技術またはその一部を除くすべての権利を所有するものとします。本ライセンスに基づきあなたに付与されるすべての権利は、明示的なライセンスのみによって付与されるものであり、販売によって付与されるものではなく、これらの権利はすべて本契約の条項によって制限されます。本契約に基づき、暗黙の了解、法的拘束力、その他によりライセンスまたはその他の権利が発生することはありません。

### 第4条 免責事項および責任の制限

この項で使用される「マテリアル」とは、Epic が提供または利用できるようにした Engine Code、およびその他のすべてのマテリアルおよび情報を意味し、直接的または間接的な提供の有無にかかわらず、サブライセンサーによって何らかの変更が加えられた場合も含まれます。適用される法律で認められる最大限の範囲において、Epic、そのライセンサー、その関連会社、および Epic のサービスプロバイダーはいずれも、本規約に関連して、本マテリアルを使用すること、または使用できないこと、またはその他の方法で本規約に関連して生じるいかなる種類の損失または損害(信用の損失、事業の中断、コンピュータの故障または誤動作、またはその他の商業上の損失または損害を含みますが、これらに限定されません)について、一切責任を負いません。いかなる場合においても、Epic、そのライセンサー、その関連会社、および Epic のサービスプロバイダーは、利益の損失、間接的、偶発的、派生的、特別の、懲罰的、または罰則的な損害、あるいは本契約またはマテリアルに起因または関連して生じるその他の損害について、またそれが Epic またはその関連会社の過失、不法行為(過失を含む)、厳格責任、補償、製造物責任、契約違反、保証違反、またはその他の場合であっても、また Epic またはその関連会社がかかる損害の可能性について通知を受けていた場合であっても、一切責任を負いません。損害賠償に関するこれらの制限および除外は、救済措置が適切な補償を提供できない場合にも適用されます。

一部の州または司法管轄区では、結果的損害または付随的損害に対する責任の除外または制限を認めていないため、これらの州または司法管轄区では、前述の責任の制限は、法律で認められている範囲内でのみ適用されるものとします。

### 第5条 契約解除

**(a) 違反による契約解除** サブライセンサーは、あなたが本契約のいずれかの条項に重大な違反をし、その違反が是正されない場合、または、是正される場合であっても、(i) 違反の通知から 14 日以内に違反を是正しない場合、または、(ii) あなたの Praxinos® Odyssey の使用を規定する契約に、違反に対するより短い是正期間(是正期間がない場合を含みます)が定められている場合は、その短い是正期間内に違反を是正しない場合、通知により本契約を解除することができます。

**(b) 特許訴訟を理由とする契約解除** 本契約(および、疑義を避けるために、本ライセンス)は、あなたが、ライセンス技術もしくは Unreal® Engine が特許を侵害しているという主張を開始した日、または、ライセンス技術もしくは Unreal® Engine が特許を侵害しているという第三者による主張を支持した日をもって、自動的に解除されるものとします。

### (c) 存続規定

第2条、第3条、第4-6条、および第8-13条は、本契約の解除または終了後も存続するものとします。

### 第6条 準拠法および管轄

あなたは、本契約がアメリカ合衆国ニューヨーク州において成立し履行されたものとみなされること、およびいかなる紛争も、法の選択に関する法律を除き、ニューヨーク州法およびアメリカ合衆国法に従って解決されることに同意するものとします。本契約の条項を執行するため、または紛争を解決するための訴訟または手続きは、ニューヨーク州マンハッタン区に所在する連邦裁判所に提起されるものとします。あなたは、これらの裁判所の排他的管轄権および裁判地に同意するものとします。あなたは、不都合な法廷に対する請求権および陪審裁判を受ける権利を放棄します。国際物品売買契約に関する条約は適用されません。契約の文言が起草者に不利に解釈されることを規定するいかなる法令も、本契約には適用されません。

### 第7条 本契約の変更

サブライセンサーは、独自の裁量で、いつでも、あなたの Praxinos® Odyssey の使用を規定する契約と同じ条件で、同じ通知方法に従い、変更された契約を発行することができるものとします。あなたは変更後の契約に同意する必要はありません。ただし、新しいバージョンを使用するには、あなたが変更された本契約に同意する必要があります。新しいバージョンをダウンロードまたは使用することにより、あなたは本契約の変更同意したものと同様にみなされます。あなたが変更後の契約に同意しない場合、サブライセンサーが変更後の契約と同時に、またはそれ以降に提供する新しいバージョンをダウンロードまたは使用することはできません（ただし、変更後の契約が発行される前に、サブライセンサーからダウンロードまたはその他の方法で入手したライセンス技術については、この限りではありません）。あなたが法人である場合、あなたが本契約に基づき権利を行使する、あなたの従業員または代理人による修正契約の受諾は、あなたを法的に拘束するものとします。サブライセンサーがあなたに提供し、あなたが本第7条に記載されている本契約の修正に同意したライセンス技術のバージョンは、ライセンス技術の一部とみなされ、本ライセンス（その修正により変更されたもの）に基づき使用することができます。

### 第8条 通知

通知は、本契約に基づき、あなたの Praxinos® Odyssey の使用を規定する契約に記載されているのと同じ条件、および同じ通知方法に従って行うことができます。

### 第9条 譲渡なし

あなたは、(a)本契約の一部ではなく全部を、(b)Praxinos® Odyssey の使用を規定する本契約の譲渡と同時に第三者に本契約に基づくすべての権利および義務を譲渡する場合、(c)また当該第三者が本契約の条項に無条件に書面で合意する場合に限り、本契約および本契約に基づくすべての権利および義務を第三者に譲渡することができます。本第11条に違反する譲渡は無効とみなされます。

### 第10条 第三受益者

Epic は、第1条の「その他の制限」の段落、および第3条、第4条、第5条、第6条、および第9条の意図された第三受益者と明示的にみなされ、その規定を行使することができます。

### 第11条 定義

本契約で使用される以下の単語は、次のような意味を持つものと定義されます。

「頒布する」 (**Distribute**) とは、提供することまたはその他の方法でコピーを利用可能にすること、あるいはネットワーク上でその機能を利用できるようにすることを意味します。

「**Engine Code**」とは、とは、本契約に基づきサブライセンサーがあなたに提供する、将来のバージョンを含む Unreal® Engine のオブジェクトコード (および前述のソース コードからコンパイルされたオブジェクトコード)を意味します。

「**Epic**」とは、本契約に基づき、サブライセンサーが、ユーザーにライセンスを付与する権利を与える Epic Games, Inc.の関連会社を意味します。2019年5月20日現在、Epic Games International S.à r.l.は、ルクセンブルクの有限責任会社であり、Atrium Business Park, 33 rue du Puits Romain, L8070 Bertrange, Grand-Duchy of Luxembourg に所在し、スイス支店を通じて活動し、Platz 3, 6039 Root, Switzerland に主たる事業所を有しています。

「**商標 Epic**」とは、Epic、Epic のゲーム、その他の知的財産、および Unreal® Engine に関連する商標、サービスマーク、商号、およびロゴを意味します。

「**ライセンス技術**」 (**Licensed Technology**) とは、サブライセンサーによって変更される可能性があります、サブライセンサーによって Praxinos® Odyssey - に組み込まれた Unreal® Engine を意味します。

「**その他のライセンス**」 (**Other License**) とは、あなたと Epic、または Epic が許諾するサブライセンサーとの間で締結される、1つまたは複数の製品を開発するために Unreal® Engine を使用するライセンスが付与される契約で、本契約または本契約の修正バージョン以外のものを意味します。

「**その他の製品**」 (**Other Product**) とは、その他のライセンスに従って開発された製品を意味します。

「**製品**」 (**Product**) とは、本契約に基づき開発された製品であって、ライセンス技術を使用して製造されたもの、またはライセンス技術を他のソフトウェアもしくはコンテンツと組み合わせて製造されたものをいい、ライセンス技術の使用量の多少を問いません。

「**ソース・コード**」 (**Source Code**) とは、ソフトウェアプログラムで人間が読み取り可能な形式を意味し、それに含まれるすべてのモジュールに加え、関連するインターフェース定義ファイル、コンパイルを制御するために使用されるスクリプト、および実行可能ファイル (オブジェクト・コード) のインストールを含みます。

「**サブライセンサー**」 (**Sublicensor**) とは、Praxinos®を意味します。

「**サードパーティソフトウェア**」 (**Third Party Software**) とは、Engine Code に含まれるサードパーティのソフトウェア・コンポーネントを意味します。 誤解を避けるため説明すれば、以下のディレクトリ (/Engine/Extras/ThirdPartyNotUE/) にあるソフトウェアは、本契約に基づくサードパーティソフトウェアではなく、本契約では配布されません。

「**Unreal® Engine**」とは、Unreal® Engine という名称の Epic が提供する所有権付きコンピュータ・ソフトウェアプログラムで、アップデートまたはアップグレードを含みます。

「**バージョン**」 (**Version**) とは、サブライセンサーが利用可能に提供するライセンス技術の更新版またはアップグレード版を意味します。

「あなた」(You)、「あなたの」(your)または「あなた自身」(yourself)とは、本契約(英語版)において大文字で記載されているか否かを問わず、個人としてのユーザー(あなた)、またはユーザー(あなた)を通じて本契約に基づく権利を行使する法人を意味します。法人の場合、「あなた」、「あなたの」、および「あなた自身」には、あなたを支配する、あなたに支配される、またはあなたと共通の支配下にある法人が含まれます。ここで「支配」とは、直接的または間接的を問わず、契約その他によるか否かを問わず、当該法人の指示または経営を行使する力、または当該法人の発行済株式もしくは受益権の50%以上を所有することを意味します。

## 第12条 その他のライセンス

あなたは、<https://www.unrealengine.com/eula>で利用可能なUnreal® Engine End User License Agreement(エンドユーザーライセンス契約)を含むがこれに限定されない、その他のライセンスを締結することができます。その他のライセンスは、本契約によって変更されたり、他の影響を受けたりすることはありません。その他の製品については、本契約の条項ではなく、該当するその他のライセンスの条項が、当該のその他のライセンスに基づき、あなたにライセンスされているコード、アートワーク、およびコンテンツの使用に関するすべての事項(ロイヤルティ、通知、フィードバック、寄与、商標、サービスマーク、商号、ロゴ、スクリーンショット、および当該のその他製品に関連するビデオコンテンツを含みます)に適用されます。

本契約で使用される場合、定義された用語「製品」(Product)にはその他の製品(Other Products)は含まれず、上記の場合を除き、本製品に適用される本契約の条項はその他の製品には適用されません。

## 第13条 その他

本契約および本契約で参照される文書または情報は、本契約の対象となる事項に関するあなたとサブライセンサーとの間の合意事項の全体を構成するものです。本契約の対象となる事項に関する、その他の通信、提案、および表明は、すべて本契約から除外されます。

本契約の原文は英語であり、翻訳は参考としてのみ提供されています。あなたは、本契約を他の国の言語で記述または解釈させるための権利を、たとえそれがあなたの国の法律の下で有効であったとしても、放棄するものとします。

本契約は、特定の法的権利を記述するものです。あなたは、あなたの司法管轄区域の法律に基づき、他の権利を有する場合があります。本契約は、あなたの司法管轄区域の法律が許可していないからといって、あなたの司法管轄区域の法律に基づくあなたの権利を変更するものではありません。本契約における保証および賠償の制限および除外は、あなたの司法管轄区があなたの特定の状況において、それらを認めない場合があるため、あなたに適用されない場合があります。本契約の特定の条項があなたの司法管轄区において法的強制力を有しない場合、それらの条項は適用法の下で実現可能な限り法的強制力を有するものとします。

サブライセンサーが本契約に基づく法律上または裁判上の権利を行使しなかった、または行使が遅れたとしても、契約上、法律上または裁判上の権利または賠償措置を放棄したとはみなされません。

本契約に別段の記載がない限り、本契約のいずれかの条項が管轄権を有する裁判所または法廷により執行不能と判断された場合、当該条項は許容される最大限の範囲で執行され、本契約の残りの条項は、引き続き完全な効力を有するものとします。あなたは、本契約が、明示的に記載された場合を除き、本契約の当事者以外のいかなる者にも権利または賠償を付与するものではないことに同意するものとします。