

免責条項：このバージョンは情報提供の目的でのみで英語から翻訳されています。不一致の場合は、英語の原文が優先されます。

Laurel Foundry 使用条項

最終更新:2018年4月5日

1. 適用範囲

- 1.1 これらの使用条件は、Laurel Foundry Limited,マルタが提供するすべてのゲームに適用されます。
- 1.2 ユーザーの契約パートナーは、ユーザーが使用するゲームを提供する会社です("プロバイダー")。プロバイダーは、契約が締結された瞬間に記載された会社であり、問題のゲームのウェブサイトの法的通知にも記載されています。
- 1.3 プロバイダーは、利用者の利用規約のいずれかの妥当性に反します。その後、利用者側の条件は、プロバイダーが明示的に書面でこれに同意する場合にのみ、この契約の一部を構成するものとして扱われます。
- 1.4 いずれの追加の利用規約、ゲームルール、参加するための前提条件、問題のゲーム（共同で:"ゲームルール"）のためのコミュニケーションルールは、プロバイダーのウェブサイトまたはゲームで必要に応じて公開されています。問題のゲームに参加することによって、ユーザーはまた、これらのゲームルールを法的に拘束力のある方法で認識する。これらの利用規約とゲームルールの間には矛盾がある場合、ゲームルールが使用条件より優先権を明示的に定めない限り、使用条件が優先されます。
- 1.5 プロバイダーは、これらのゲーム内で競技、トーナメント、懸賞、その他の特別なプロモーションを手配することができます。これらは、必要に応じて、ユーザーが、別々に参照される規定の対象となることがあります。
- 1.6 プロバイダーは、例えば、ゲームのためのアプリストアおよびソーシャルネットワークなどの第三者("第三者のサービス")によって提供されるサービスを利用することができる。第三者のサービスは、第三者のプロバイダーの利用規約に従うことがあります。第三者サービスのユーザーの契約パートナーは、問題の第三者のプロバイダーです。

2. ゲームの説明

- 2.1 これらの使用条件を目的とした"ゲーム"は、Laurel Foundry Limitedが提供するオンラインゲーム、ブラウザゲーム、モバイルゲーム、ソーシャルメディアゲーム、その他のあらゆるエンドデバイス用のオンラインゲーム、そして/またはオンラインプラットフォーム（ソーシャルネットワークなど）などです（例えば、PC、スマートフォン、タブレット、ストリーミングまたはセットトップボックスおよびスマートTVなどの接続デバイス）。

- 2.2 上記で定義した”ゲーム”は、また、必要に応じてデジタル通貨の取得などの追加サービスを含めることができ、ダウンロード可能なコンテンツ、追加の pakket、追加の機能、サーバーの変更、ゲーム内の名前の変更、またはその他の追加の機能（共同:”プレミアム機能”）を購入するために交換することができ、実際の通貨と交換して仮想オブジェクトを購入するだけでなく、他の追加のサービス、特に他のプレイヤーとのコミュニケーションを促進することができます（例えば、フォーラム、チャット、ユーザープロフィールページランキングなど）。

3 サービスの範囲

- 3.1 プロバイダーは、これらの利用規約に基づいて、利用可能な技術的および予備的オプションのコンテキストで、現行バージョンのゲームを有料または無料で使用する能力をユーザーに提供します。
- 3.2 プロバイダーは各ゲームがその年の平均で95%の時間にアクセスできることを保証します。これは、技術的な性質の問題またはプロバイダーが責任を負うことのない問題のために、問題のゲームのサーバーにアクセスできない時間を除外します（例えば、不可抗力、第三者の責任など）。更に、日常のメンテナンス時間も除外されます。ネットワークの操作性を確保するため、ネットワークの完全性を維持するため、特にネットワーク、ソフトウェアまたは保存されたデータへの深刻な混乱を避けるために必要な場合、プロバイダーはゲームへのアクセスを制限することができます;可用性を計算する際には、これらの時間も考慮されません。故意および重大な過失の場合に利用可能でないサーバーに対するプロバイダーの責任は、影響を受けないものとします。法的またはライセンス上の理由から、他の国ではプロバイダーのゲームを使用することができない場合があります。
- 3.3 エンドデバイス、システム構成、ネットワークオペレータ、およびオペレーティングシステムの多様性のため、すべてのゲームを、すべての構成で実行できることを確認して保証はできません。プロバイダーは、ディスカッションフォーラムや問題のゲームに関するよくある質問のページ（FAQ）に加えて、プロバイダーによって発行されたシステム要件と互換性情報をユーザーが参照することを提案します。新しいバージョンは、問題のゲームのシステム要件と互換性要件に影響を与える可能性があります。
- 3.4 ユーザーは、ゲームが維持されている（ゲームの進行状況、高得点、業績など）ための特定のステータスまたはサービス範囲に対する申し立てをしてはなりません。ゲームの技術的プレイアビリティに影響を与える、ユーザー側の欠陥の申し立ては影響を受けません。ゲームは常に再開発されているため、新しい仮想通貨やプレミアム機能を提供したり、提供を停止したり、変更したり、無料の基本バージョンで利用できるようにする権利があります。

4 適格ユーザー

- 4.1 プロバイダーが提供するゲームは、消費者のみを対象としています。ゲームを商業目的で使用することは認められていません。ゲームへの参加はエンターテインメント目的のみです。
- 4.2 法的保護者がゲームを使用して同意した大人または個人のみが対象となります。アカウントまたはゲームの登録がプロバイダーによってブロックされているすべての個人は、明示的にプレイできません。ユーザーが未成年の場合、法定保護者が同意したことを確認する必要があります。

プロバイダーは、義務はありませんが、利用者および成人または法的保護者の同意の宣誓書をいつでも要求する権利があります。未成年者が成人になった後に口座を使用すると、口座に関連した大人になる前に成立した契約はすべて承認されたものとみなされます。

5 登録/契約締結

- 5.1 ゲームに参加するには、関連するプロバイダーにアカウントを登録し、有効化する必要があります。アカウントを使用する契約が既に別の方法でユーザーと締結されていない限り、ユーザーは記入済みの登録フォームを送信する際に締結されたアカウントを使用して、契約のオファーを提出します（“ユーザーのアプリケーション”）。プロバイダーは、ユーザーが提供したEメールアドレスに返信することによって、ユーザーのアプリケーションの受信を確認しなければなりません。プロバイダーは5日以内にEメールで、明示的な声明を出したり、アカウントを有効にしたりして、ユーザーのアプリケーションを承認することができます。承認とは、ユーザーとプロバイダー間の契約が有効になることを意味します。

登録は、問題のゲームのウェブサイトまたはゲーム自体のプロバイダーに属する別のウェブサイトから、またはソーシャルネットワークサイトの登録機能（Facebook Connectなど）を介して記入することによってオンラインで、または対応する登録機能を備えた他のウェブサイトまたはランディングページを使用して行うことができます。プロバイダーは、Eメールでユーザーに送信される確認リンクを確認することでアカウントの有効化を行う権利を持ちます。

アカウントが正常に登録されて有効化されると、ユーザーはサインインして1つ、または複数のゲーム（これらの使用条件において“ゲーム登録”として知られている）の一部である追加サービスを利用可能にすることができ、使用状況により、ゲーム（例えば、関連するフォーラムを使用して）の一部である追加のサービスを使用できます。

ユーザーが設定できるアカウントの数は5つに制限されています。アカウントごとに異なるEメールアドレスを使用する必要があります。

- 5.2 アカウントが正常に登録されて有効化されると、ユーザーは1つまたは複数のゲーム（“ゲーム登録”として知られる）に参加し、ゲームの一部（例えば、関連するフォーラムを使用する）である追加のサービスを使用し、状況に応じて参加することができます。
- 5.3 ソーシャルゲームのゲームでは、その問題のソーシャルネットワーク上でメンバーのアカウントをアカウントにリンクすることによって登録が行われます。アカウントをリンクすることによって、プレーヤーの個人データは、問題のソーシャルネットワークによってプロバイダーに利用可能になります、例えば、Eメールアドレスの形式です。データ収集およびデータ使用に関する追加情報は、問題のゲームおよびソーシャルネットワークのデータ保護メモに記載されています。
- 5.4 ゲームを登録することによって、当該ゲームのゲームルールは、関連するプロバイダーとユーザーとの間で拘束力を持つようになる。プロバイダーは、ゲームの継続的な発展をゲームルールの文脈で調整する権利があります。これには、適切な方法でユーザーの正当な利益を考慮してアカウントに入れるプロバイダーが含まれます。調整は顧客によって行われます。

- 5.5 プロバイダーは契約書を別々に保管するための規定を設けていません。利用規約は、プロバイダー用と個人用ゲームのウェブサイト上でいつでも保管可能、プリント可能な形式で閲覧することができます。プロバイダーに依頼された場合、ユーザーはEメールで利用規約を受け取ることもできます。
- 5.6 ユーザーは、アカウントを設定したり、ゲームに参加したり、含まれている仮想通貨やプレミアム機能を使用するための契約締結の申し立てをすることはできません。

6 仮想通貨/プレミアム機能を取得

- 6.1 原則として、ユーザーはゲームを無料で使用することができる（これらの使用条件では"Free 2 Play"として知られています）。これに加えて、ユーザーはまた、ゲームに関連する仮想通貨およびプレミアム通貨を購入することができる。サービスが有料である場合、サービスを使用する前に、費用、支払い条件およびその他の関連する詳細がユーザーに通知されます。仮想通貨またはプレミアム機能をアプリストア、ソーシャルネットワークPRサードパーティサービスが取得される際、その対応する条件が適用されます。
- 6.2 ゲームで使用できるプレミアム機能は、特定の期間限定の対象となる可能性があります。購入時に当該の期間が明確に表示されます。
- 6.3 ユーザーは、注文サイト上のタイプおよび数量を選択し、ゲーム内の注文ボタンまたはプロバイダーが仮想通貨を提供する場所をクリックすることによって、仮想通貨またはプレミアム機能を購入するオファーを提出します。購買契約は、プロバイダーが注文を実行してアカウントをクレジットした結果として有効になります 対応する仮想通貨またはプレミアム機能を使用します。これにより追加の契約関係が生じます。現在の使用条件は、この契約上の関係に加えて、プロバイダーが対応するプレミアム機能を利用する前にユーザーに通知する追加の条件にも適用されます。
- 6.4 ユーザーがそのゲームの固有でない仮想通貨を取得した場合、原則として、ユーザーとプロバイダーの間で利用規約がある場合に限り、その通貨を有効期限切れさせるべきではありません。第3.2項に従って所有されている利用の可能性の状況において、ユーザーが購入した購読に一時的にアクセスできないものとし、この性質のダウンタイムにより購読の固定契約期間は変更しないものとします。

7 キャンセルポリシー

ユーザーが通常欧州連合（EU）に居住する消費者の場合、次のキャンセルポリシーに従って、キャンセル権を法的に取得する権利があります；

7.1 キャンセルポリシー

キャンセルポリシー

何らかの理由を必要とすることなく、14日以内に本契約を解除する権利があります。キャンセル期間は契約締結日から14日間となります。

キャンセルの権利を行使するためには、問題のゲームをプロバイダーに通知し、この契約を取り消すことを決定した事を（例えば、郵便、ファックス、またはEメールで送られた手紙）明確に知らせてください。

キャンセル期間を確保する目的で、キャンセル期間が終了する前に、キャンセルの権利行使通知を送信する必要があります。

キャンセルの結果

この契約をキャンセルするのであれば、私達はすぐにお客様から受け取った全て支払い（ただし、最も経済的な標準配送オプション以外の配送方法を選択したことによる追加費用は除きます）を払い戻し、これは、契約解除の通知を受けた日から14日以内に行われ配送費用も含まれます。何かが明示的に反対に同意されない限り、最初の支払いを行う際にお客様が使用した方法と同じ支払い方法を使用します。どのような状況下であっても払い戻しに対してお支払いいただくことはありません。

7.2 キャンセルの権利の早期失効

あなたのキャンセルの権利の満了前に契約を実行することを明示的に同意した場合や契約が開始されたときにキャンセル権を失うことを意識して認めた場合、配信契約がデータ媒体に物理的に配置されていないデジタルコンテンツの場合にあなたのキャンセルの権利は早期失効します。

8 禁止されているアクティビティ

8.1 ゲームは非商業目的のみのためのものです。どのような使用であれ、この使用がプロバイダーによって事前に書面で明示的に同意されていない限り、商業目的（例えば、第三者のゲームのための広告）での使用は禁止されています。

8.2 それに加えて、適用法に違反したり、第三者の権利を侵害したり、児童保護の原則を侵害したりするゲームに関連するすべての行為もまた禁止されています。以下の行為は特に禁止されています：

- 児童保護法、データ保護法および/またはその他の法律、および/または詐欺行為に違反するポルノコンテンツ、ゲーム、サービスおよび/または製品の構成、伝播、提供および募集；
- 他のユーザーや第三者を怒らせたり侮辱したりするコンテンツを使用する；
- 法的に保護されているか、第三者の権利（例えば、財産の権利）の対象となっているコンテンツ、ゲーム、サービス、および/または製品を使用、提供、および広めることができます。

8.3 更に、ゲームを使用する際および他のユーザーと通信する際の法的違反のため、以下の行為も禁止されています（例えば、結果として、個人的なメッセージを送信する）。

- 伝染するウイルス、トロイの木馬およびその他の有害なファイル；

- 迷惑メールやスパムメッセージ、チェーンレターを送信する;
- わいせつなまたは名誉毀損的な内容やコミュニケーションのほか、人種差別、過激派、憎しみ、身体的暴力または違法行為を促進または支援するコンテンツやコミュニケーションを蔓延させることがあります（明示的であろうと暗黙的であろうと）。
- 他の参加者に嫌がらせをする、例えば他の参加者の反応なし、またはそれに反して反復的に個人的コンタクトによって、またはその嫌がらせを促進、支持すること;
- 他の参加者からの商用または違法目的のためのパスワードまたは個人データの引き渡しのリクエスト;
- これが作者によって明示的に許可されているか、または問題のゲームの機能として明示的に利用可能にされている場合を除き、ゲームで利用可能なコンテンツを広めるおよび/または公開する。

8.4 ゲームのスムーズな実行に悪影響を及ぼすことを目的とした行為、特にプロバイダーのシステムに負荷がかかることも禁止されています。特に、以下の行動は禁止されています:

- プレイの採点を妨げるツールを使用する、または宣伝する ("ボット"、"ハック"と呼ばれる、"チート")、
- プロバイダーにより提供されるゲームやコンテンツの完全な、または一部のブロック、上書き、迂回または変更、
- 個人の利益のためにプログラミングエラーを利用することを審議します ("悪用"と呼びます)。

8.5 ユーザーが違法または不適切な方法で使用されているゲームを認識した場合、そのゲームは契約条項に反して使用されたり、他の方法で誤用されたりすることがあり、彼/彼女はいつでもプロバイダに知らせることができます。プロバイダーはイベントを調査し、必要に応じて適切な対策を講じます。違法または罰せられる行為の疑いがある場合、プロバイダーは、ユーザーの活動を見直し、適切な法的措置を取る権利を与えられ、必要に応じて義務付けられます。これには、Crown Prosecution Serviceに言及される事項が含まれる場合があります。

9 ユーザーのチャージ

9.1 支払いのために、プロバイダーはまた、様々な支払い方法を提供し（例えば、前払い、PayPal、クレジットカードによる支払い）、ユーザーは常に同じ支払方法に対する請求をしてはならない。支払いが支払サービスプロバイダー（例えばPayPal）を通じて行われる場合、関連するプロバイダーの利用規約および条件のみが支払いに適用されます。

9.2 同意期間中に購読サービス（例：会員権）がレンダリングされます。これに応じて、ユーザーが購読をキャンセルするまで、固定期間は自動的に元の固定期間だけ延長されます。ユーザーが支払義務を履行しなかった場合、ゲームへのアクセスは無料の2プレイ機能に限定されます。この

場合、ユーザーに対して既にプロバイダー側で発生している申し立ては、購読の契約の支払いの影響を受けず、有効期限が切れません。

- 9.3 ユーザーは、明白な、または法的に確立された反訴でプロバイダーに対するいかなる請求も相殺する権利しか持たないものとします。その反対訴訟が同じ契約上の関係に関連する場合に限り、ユーザーは保持権を行使することができます。
- 9.4 表示されるすべての支払いに法定適用VATが含まれています。
- 9.5 プロバイダーは、以下に基づいて、契約上合意したサービスの利用料金を調整する権利を有します。書面による宣言、またはEメールによって効力を生じる少なくとも4週間前に、定期契約の価格変更がユーザーに通知されます。ユーザーは書面による宣言の日付から価格変更の瞬間に契約を終了させる、4週間の特別な権利を有します。ユーザーは書面による宣言書でこの権利を参照するものとする。ユーザーがこの彼自身/彼女自身の権利を利用しない場合は、価格の変更が承認されたものとみなされ、価格の引き下げは次の会計期間に発表された日から適用される。

10 ユーザーの義務と責任

- 10.1 ユーザーはゲームの秘密にアクセスするために必要なログインデータを保持する義務があり、プロバイダーが同意しない限り、第三者に開示してはならず、書面で、事前に転送されている口座またはゲームの登録に転送されます。
- 10.2 原則として、プロバイダーは、これらの使用条件またはその他の契約において他の何かが反対していると判断しない限り、Eメールでユーザーとコミュニケーションをとります。その後、後者は、プロバイダーから登録時または後日にユーザーから提供されたEメールアドレスに、プロバイダーから送信されたEメールが確実に届くようにする必要があります。スパムフィルターで必要な設定を確認したり、定期的にEメールアドレスをチェックしたりするなどして、これを保証します。更に、プロバイダーは、対応する別の適切な手段を選択する権利を留保します。
- 10.3 プレイヤーの文字 ("ゲームキャラクター")は削除できません。それに続いて、自分のアイデンティティまたは名前を推論することができない文字の名前を選択するのは、ユーザーの責任です。

11 ベータテスト

- 11.1 プロバイダーは、テスト目的で市場に出る準備ができていないゲーム、ゲーム要素、サービスおよびコンテンツに参加または使用する機会をユーザーに提供することができる（これらの利用規定では"ベータテスト"として知られる）。ベータテストには、プロバイダーが認識しているかもしれないまたはしていないかもしれない何か深刻なもの、プログラミングエラーが含まれています。これらは、例えば、ゲームまたはユーザーのエンドデバイスがクラッシュすることにつながる可能性がある。プロバイダーは、エラーを特定し、ゲームの経験を向上させる目的で、ベータテストの一環として、いつでも、コンテンツの削除や追加、バックアップの復元の復元、または特定のスコアの作成を行うことができます。ユーザーは特定のスコアを復元する権利を持たないものとします。

- 11.2 プロバイダーはいつでもベータテストを延長または短縮するか、完全にまたは部分的にベータテストを終了することができます。

12 責任の制限

- 12.1 プロバイダーがサービスの支払いを要求した場合に、プロバイダーは意図的や重大な過失があった場合に限り、無制限の補償責任を負うものとします。基本的な契約上の義務が侵害された場合、またはプロバイダーは軽微な過失の場合にも責任を負うものとします。法律上のいわゆる基本的義務を含む基本的な契約上の義務は、契約が正しく実行されることを可能にする義務であると理解されなければならない、ユーザーはこれを参考にするのより満足するでしょう。
- 12.2 プロバイダーがサービスを無料でレンダリングする場合に、プロバイダーは重大な過失または故意に起因する損害が発生した場合にのみ報酬を支払うものとします。
- 12.3 補償義務は、基本的な契約上の義務が侵害された場合の予期せぬ損害に限定されます。
- 12.4 上記の責任の制限は、紛失または傷害、健康への損害、または提供者によって保証された場合、またはドイツの製造物責任法に従って責任が発生した場合に適用されます。関連する国内法の適用範囲におけるプロバイダーの責任は影響を受けない。
- 12.5 上記の除外、または責任の制限は、プロバイダーの従業員、使用者、同僚、代理人および代理人の責任、特に株主、同僚、代理人、団体およびそのメンバーの利益に関連して適用されるものとし、それは個人の責任に影響があります。

13 第三者 コンテンツ/責任

- 13.1 プロバイダーは、完全性、正当性、合法性、最新性など特定の目的のための品質および適合性について内容を審査してはならない。プロバイダーは、ユーザーが使用するコンテンツを公開するための技術プラットフォームのみを利用可能にするものとします。したがって、プロバイダーは、第三者のコンテンツ、またはアクセスを仲介するコンテンツ、またはプロバイダーが変更なしで仲介するコンテンツに対して責任を負わないものとします。これは第三者コンテンツの変更されていない中間保存にも適用されます。プロバイダーは、違法性を認識した場合にのみ、プロバイダーがコンテンツをレビューすることをユーザーに明確にします。プロバイダーは、すべてのユーザーに対し、違法コンテンツをカスタマーサポートに報告するよう明示的に求めます。
- 13.2 したがって、ユーザーは、ゲームで使用するコンテンツに対するすべての権利の唯一の所有者であるか、または他の方法で権利が与えられていることをプロバイダーに宣言し、保証します（例えば、ゲームのコンテンツを使用する手段によって）。

14 商業所有権と著作権/ユーザー生成コンテンツ

- 14.1 プロバイダーは、ゲームの使用の一部として、ソフトウェアをユーザーに部分的に利用可能にしなければなりません（例えば、顧客）。この点に関して、プロバイダーはゲームを使用する期間

に制限されている非独占的権利を、それぞれのエンドデバイス上の非商用アプリケーションの一部としてこのソフトウェアを使用するためにユーザーに付与するものとします。プロバイダーが明示的に発行者にソフトウェアを伝播させない限り、ユーザーは個人のバックアップとアーカイブのためのソフトウェアのコピーを作成することができます。ユーザーは、ソフトウェアのコピーに含まれる知的財産への参照を維持し、ソフトウェアの使用に関するすべての適用法を遵守する義務を負うものとします。

- 14.2 ユーザーはゲーム、ソフトウェアの全部または一部のコピー、配布、販売、競売、貸与、貸与、変更、または派生作品の作成、処理、翻訳、演出、展示、サブライセンス供与、または移転することを全体的に許されません。ユーザーは、ゲームまたはソフトウェアの支払いを再生産すること、または支払いのために第三者に利用させること、ゲームやソフトウェア、または支払いの権利を第三者に譲渡すること、翻訳、リバースエンジニアリング、逆編集または解体する、またはゲームやソフトウェアに基づく、他の派生作品の作成に使用することを許されていません。
- 14.3 ユーザーが使用するコンテンツを除き、すべてのゲームコンテンツの知的財産権およびゲームまたはソフトウェアのその他の財産権は、プロバイダーおよび/またはそのサプライヤーおよびライセンサーの所有物になります。
- 14.4 ユーザーがゲームを使用する前に受け入れることができるゲームまたはソフトウェアの追加ライセンス条項に関する契約は、前述の規則の影響を受けないものとします。
- 14.5 プロバイダーは、ゲームの内容からユーザーが作成したコンテンツのマスターコピーを作成し、無制限に配布することを、取り消し可能な基準でユーザーに許可するものとする。これは、ゲームおよびプロバイダーが非難されない限り適用されるものとします。この許可は、公開されていないソースコードやゲームの他の部分、特にプログラミングロジックには特に関係しません。マスターコピーにはゲームのシーン、文字、テキスト、場所、地図、グラフィックス、アニメーション、サウンド、映画撮影、音楽の言葉と画像、写真が含まれています。この性質のユーザー生成コンテンツは、例えば、再生中に作成されたユーザーのコメント付きのビデオ ("Let's Play Video")、またはソーシャルネットワーク上のゲーム内からの画像の共有、ファンサイトまたはファンフォーラムにおけるそれらの公開によるものです。プロバイダーは、商業目的ではなく個人的にのみマスターコピーの使用を許可します。この許可は移行されない可能性があります。この場合、ビデオポータルでの広告は、ユーザーが影響を受けていない場合、商業的な利用とはみなされません。この許可はいつでもプロバイダーが自由に取り消すことができます。継続的かつ商業的な使用は、プロバイダーの事前の書面による同意がある場合にのみ可能となります。
- 14.6 ユーザーは契約サービスをレンダリングするために必要な場合、配信に適したファイル形式に変換して公表するために必要であれば、ゲームのコンテキストやユーザーのエンドデバイスで使用するためにアップロードまたは構成したコンテンツを再生して処理する権利、とにかくそれを公に再生するため、特にインターネットを介して第三者がコンテンツにアクセスできるようにするためにプロバイダーを許可します。更に、ユーザーは第三者にコンテンツをエンドデバイスにダウンロードさせ、契約の条件に従って使用する権利をプロバイダーに許可し、ゲームを宣伝するためのスニークプレビューを含め、この目的のために必要とされる第三者の使用権および個々のコンテンツまたは抜粋を付与し、関連するコンテンツを複製、頒布、公表することは、これに関連して、または他の方法でそれを公に複製し、これに関する使用権を有します。
- 14.7 上記14.6項の権利は、当該ゲームにコンテンツを構成またはアップロードすることによって付与されます。ユーザーは権利を有し、上記の範囲で使用権を与えることができることをプロバイ

ダーに保証する。プロバイダーは、必要な使用权を所有しているユーザーの証拠を要求する権利があります。

15 契約期間、終了

- 15.1 アカウントの使用およびFree-2-Payゲームの契約は、それぞれのアカウントを削除するか、または関連するゲームの登録を削除することによって、いつでも終了することができます。
- 15.2 Fee-Basedゲームの契約は、いずれの当事者も、期間および終了に関して反対の規定ある場合を除き、7営業日の終了期間を遵守すれば取り消すことができます（例えば、購読）。
- 15.3 購読契約は、有効期限が切れてから5営業日以内にユーザーが契約を終了しない限り、自動的に元と同じ期間が延長されます。購読は、問題のゲームのWebページ上のアカウント管理ツールを使用して終了するか、またはカスタマーサービスに直接連絡して終了する必要があります。
- 15.4 ユーザーはいつでもプロバイダーにアカウントの削除を依頼することができます。もしこれが発生した場合、プロバイダーはユーザーの個人データを削除する前に8週間そのユーザーの個人データをブロックします。ユーザーがプロバイダーにアカウントの削除を依頼すると、通知なしに使用契約を同時に終了します。今回購入された仮想通貨は、ユーザーに補償の権利を与えることなく、この様な終わりのために没収されるものとします。
- 15.5 もしユーザーの購読の契約が終了した場合、プロバイダーはすでに支払い終わった料金を払い戻さず、これらの利用規約の規定に従い、実際の通貨でバーチャルクレジットを払い戻すことはできません。
- 15.6 正当な理由により特別な終了をした場合、両当事者の権利は、上記の規制の影響を受けません。特に、プロバイダーは正当な理由がある場合には終了する権利があり、もし
 - a. これらの利用規約、ゲームルール、仮想通貨やプレミアム機能の使用ルールに違反し、警告にもかかわらず、同じまたは同様の方法で規則的に行動し続けた場合;
 - b. ユーザーは少なくとも10.00ユーロの支払い額の支払いに遅れ、2回の警告にもかかわらず支払われない場合;
 - c. ユーザーは終了条件を満たします。no. a.、b.またはc. 他アカウントのいずれかを使用している場合;
 - d. 第三者が（例えば、ソーシャルネットワークオペレーター）ユーザーの登録機能によってプロバイダーと彼/彼女のアカウントにアクセスする際、もし代替アクセスを許可することがプロバイダーにとって不合理である場合はプロバイダーにユーザーデータの削除および/または同様の対策を依頼してください;
 - e. 第三者が（例えば、ソーシャルネットワークオペレーター）ユーザーの登録機能によってプロバイダーと彼/彼女のアカウントにアクセスする際、もし代替アクセスを許可することがプロバイダーにとって不合理である場合はプロバイダーのデータへのアクセスを制限してください;

- 15.7 重大な違反については、事前の警告が必要なくなり、即時終了が許可されます。深刻な違反とは、プロバイダーが契約を遵守することが期待できない違反です。ルールとして、これは
- a. ユーザーが刑法に違反した場合;
 - b. ユーザーが許可されていない方法でアカウントまたはゲームを使用する場合;
 - c. ユーザーが登録時または有料サービスの支払い時に不正なデータを提供する場合;
 - d. ユーザーは終了条件を満たします。no.a.,b またはc。または他のいずれかのアカウントを使用している場合;
- 15.8 正当な理由による終了を正当な宣言とともに、プロバイダが終了した場合、プロバイダは、通知期間中に契約を終了した場合にユーザーが支払ったであろうすべての支払いの合計の75%の金額を要求する権利を有するものとします（プロバイダによってまだレンダリングされていないサービス、特に注文済みの仮想通貨やプレミアム機能の場合）。損害または著しく小さな損害が発生していないことを証明する利用者の権利は、影響を受けないものとします。ユーザーがプロバイダーによってレンダリングされるサービスを既に受け取っている場合、ユーザーは払い戻しを受ける権利を持たないものとします。ユーザーが注文して既にプロバイダから受け取った仮想通貨またはプレミアム機能についての払い戻しはありません。
- 15.9 プロバイダーが異常事態での終了の責任を負い、ユーザーがまだ自分の口座に仮想通貨を持っている場合、プロバイダーは提供するユーザーが選択したゲームに仮想通貨を貸し付けます。現金支払いのオプションは、プロバイダーのゲームの別のものへの信用が、両当事者の相互利益を考慮して、場合によっては、ユーザーにとって合理的でない限り排除される。同等または類似のゲームが提供されていないためです。この場合には、プロバイダは、ユーザーが支払った残高の残りの値に対して、自分の口座に残っている仮想通貨の価値をユーザーに払い戻します。これらの使用条件が何らかの反対を定めない限り、ユーザー側のさらなる請求は除外されます。
- 15.10 プロバイダーは、問題のある可能性のあるゲームを実行する権利を失った場合に、個々のゲームに対するユーザーのゲーム登録に関して、例外的な終了権を有する権利を有し、例えばプロバイダーとライセンサーとの間でのそれに関連するライセンス契約が終了した結果として。（例えば、仮想通貨およびプレミアム機能の利用契約、利用可能性および使用契約）この場合、プロバイダーは、ゲームの操作が終了するまでにゲームの使用に関連するすべての契約を異常終了することがあります。これに続いて、規則は15.9項に従って適用されるものとします。他の解雇権は影響を受けません。
- 15.11 それぞれの終了は必ず書面で（例：郵便、電子メールまたは連絡先）
- 15.12 無料で付与された仮想通貨やプレミアムフィーチャはもちろん、払い戻しから除外されます。

16 データ保護

提供者は、契約が締結された瞬間にユーザーから収集されたデータを処理し使用し、適用されるデータ保護条項に従って契約を正しく履行するために必要な場合にはオファーを使用する。当該のプロバイダーのデータ保護条項が適用されるものとします。

17 利用規約の変更

- 17.1 提供者は、必要に応じて不利な立場に置かれた場合には、将来のためにいつでもこの利用規約を変更または追加する権利を留保します。特に、法的状況の変化に対する調整を行うためには、変更が必要な場合があります。新しく制定された裁判所の判決は、法的状況の変更とみなされる。ゲームの変更およびさらなる開発は、必要な使用条件を変更または拡張する可能性があります。
- 17.2 変更または追加は、有効になる前に書面で適切な方法で少なくとも6週間前に発表されます。原則として、利用規約を調整するための通知は、次回ユーザーが自分のアカウントにログインするときにEメール、ゲームのウェブサイトまたはゲーム自体で行われます。
- 17.3 ユーザーは、アナウンスから6週間以内に変更または追加することをプロバイダーに拒否する権利、認識している事に反対する権利があります。タイムリーに異議を申し立てるために、両当事者は本契約の終了規定に従って契約を異常終了する権利を有するものとします。他の解雇権は影響を受けません。ユーザーが異議申し立て期間内に拒否した場合、またはサービスの使用を継続する場合、変更または追加は受諾されたものとみなされ、契約の一部になります。
- 17.4 プロバイダーは特に施行されていない異論に関して、終了、期限および法的結果に反対するオプションの通知における使用条件の変更をユーザーに明確に通知します。

18 最終条項

- 18.1 ユーザーは、この契約上の関係から第三者に権利を譲渡する権利がありません。プロバイダーが明確に事前に書面で同意した場合にのみ、いかなる規定も反対に適用されるものとします。プロバイダーは、この契約上の関係から生じる権利と義務を第三者に譲渡する権利を有するものとします。この転送の性質のために、ユーザーは通知期間を気にせずにゲームの使用を停止するオプションを持てるべきです。この時点でアカウントの仮想通貨はすべてユーザーに払い戻されます。
- 18.2 マルタの法律は特別に、これらの使用条件に基づいて締結された契約およびこれに関連する国連セールス条約を除いたすべての請求にのみ適用されます。ユーザーが消費者として契約を締結した場合、ユーザー主権保護規則はユーザーにさらなる保護を与え、常駐する状態にも適用されません。
- 18.3 れらの使用条件の個々の条項が無効である場合、それらは残りの条項の有効性に影響を与えません。

18.4 プロバイダーと締結された使用条件の伝達されるいずれの/すべての宣言は、書面で行う必要があります。