

一般利用規約 - フレームワーク契約

1. フレームワーク契約の対象、適用範囲

- 1.1. この一般利用規約は、Gameforge 4D GmbH, Albert-Nestler-Straße 8, 76131 Karlsruhe, Germany（以下「Gameforge」といいます。）とユーザーとの間のフレームワーク利用契約（以下「フレームワーク契約」といいます。）の締結、内容および終了を規定するものです¹。
- 1.2. フレームワーク契約の適用範囲は、Gameforge が提供するすべてのデジタル製品（デジタルコンテンツおよびデジタルサービス）（以下「Gameforge サービス」といいます。）に及びます。これは、第三者が運営する流通経路およびプラットフォームを通じて提供される Gameforge のサービスにも適用され、紛争が生じた場合には、当該第三者の一般取引条件がこのフレームワーク契約の規定に優先して適用されます。
- 1.3. Gameforge の個別サービスの利用は、例えば、Gameforge が提供する特定のゲームを利用する場合、またはゲーム内のデジタルコンテンツを取得する場合に、フレームワーク契約が補完的に適用される別個の個別契約（以下「個別契約」といいます。）に基づきます。特定の個別契約に関しては、矛盾が生じた場合にフレームワーク契約に優先する特別条件（以下「特別条件」といいます。）が適用されます。Gameforge の個別サービスには、ユーザーが遵守しなければならない特定のゲームルール（以下「ゲームルール」といいます。）が含まれている場合があります。
- 1.4. フレームワーク契約または個別契約と異なるユーザーの条件は適用されません。

2. Gameforge サービス利用の前提条件

- 2.1. Gameforge サービスを利用するためには、Gameforge とユーザーとの間に有効なフレームワーク契約が存在することが前提条件となります。
- 2.2. ユーザーとしてフレームワーク契約を有効に締結することができるのは自然人のみであり、かつ当該人が消費者として、したがって商業活動または自営業における職業活動の目的以外で行動する場合に限られます。例外の設定には、登録がユーザーの法的利益を保護するために役立つ場合を除き、Gameforge の文書形式による事前の同意を必要とします。
- 2.3. Gameforge のサービスは、各々の最新バージョンでのみ利用可能です。ユーザーは、ソフトウェアおよびハードウェアを最新かつ適切な状態に保つように配慮する義務を負います。
- 2.4. 未成年者が Gameforge サービスを利用できるのは、法定代理人の同意があり、ユーザーがそれぞれの年齢表示で定められた最低年齢に達している場合のみです。

¹ 文法上、男性形を使用しますが、性別を問わず全てのユーザーを意味します。

3. フレームワーク契約の締結

- 3.1. フレームワーク契約は、ユーザーが **Gameforge** に登録することにより発効します。登録するために、ユーザーは、常時使用可能な電子メールアドレス、およびユーザーが選択したパスワードを提供する必要があります。登録は、**Gameforge** が当該ユーザーに対してユーザーアカウントを有効にした時点で完了します。**Gameforge** は、ユーザーアカウントの有効化を、ユーザーが自分の電子メールアドレスを認証することをその必要条件とすることができます（オプトイン手続）。
- 3.2. **Gameforge** が提供する場合、電子メールアドレスの代わりにユーザーの第三者アカウント（ソーシャルネットワークのものなど）も登録に使用できます。その他の点については、第 3.1.項に記載のとおり、フレームワーク契約が締結されます。
- 3.3. 第三者が運営する販売チャネルを通じて **Gameforge** のサービスを購入するユーザーで過去に **Gameforge** とフレームワーク契約を締結していない場合、フレームワーク契約は、第 3.1.項とは異なり、ユーザーがそれぞれの販売チャネルにおける既存のユーザーアカウントを解して、「プレイ」ボタンまたはプログラム開始を示す同様のボタンを押すことにより **Gameforge** サービスの実行を（場合によっては、そのインストール後に）開始することで成立します。
- 3.4. フレームワーク契約は、ユーザー本人が締結する必要があります。代理人またはその他の第三者による登録は、ユーザーの法的代理人である場合を除き、認められません。
- 3.5. 登録要件に例外が定められている場合（例えば、「今すぐプレイ開始!」と表示される場合）においても、その使用期間中、フレームワーク契約の規定が適用されます。ゲームの状態を保存するには、ユーザー登録が必要です。
- 3.6. フレームワーク契約の締結に対する請求権は存在しません。従来のユーザーに代わって別のユーザーがフレームワーク契約に参加する場合は、**Gameforge** の同意を必要とします。

4. ユーザーアカウントへのアクセス、連絡および告知

- 4.1. ユーザーは、パスワードの秘密を保持し、**Gameforge** のサービスを利用するためにのみ使用するとともに、第三者による不正アクセスから保護する義務を負うものとします。ユーザーは、**Gameforge** の承諾を得ることなく、ユーザーアカウントを第三者に譲渡または移転することはできません。ユーザーは、他のユーザーのログインデータを使用する権利を有しません。
- 4.2. ユーザーは、ユーザーアカウントに不正アクセスの兆候がある場合、直ちに **Gameforge** に通知するものとします。この場合、**Gameforge** は当該ユーザーアカウントを一時的にブロックすることがあります。不正アクセスの疑いが払拭された時点で、ユーザーアカウントはユーザーに対して使用が許可されるものとします。
- 4.3. **Gameforge** による告知は、電子メールにより行われます。ユーザーは、登録時に指定した電子メールアドレスへのアクセスを確保する義務を負います。**Gameforge** は、

ユーザーに対する告知を、ユーザーアカウントでユーザーがアクセス可能なメールボックスに送付する、または Gameforge サービス内に挿入表示されるメッセージを介して送信するという代替手段をとる権利を有します。Gameforge は、サポートに関する事項について、サポートシステムを介した独占的なコミュニケーションをユーザーに指示する権利を有します。

- 4.4. Gameforge は、本人確認または権限に疑義があり、その解消が Gameforge のサービスを適切に提供するために必要な場合、ユーザーに対してこれらに関する適切な証明を要求する権利を有します。

5. Gameforge のサービスの利用およびその機能の提供

- 5.1. Gameforge は、ユーザーに対し、Gameforge サービスのデジタルコンテンツに対する非独占的な使用権を付与しますが、この使用権は期間限定であり、遅くともフレームワーク契約の終了とともに消滅します（以下「使用権」といいます。）。使用権は、特に第 6 項の規定によって制限されます。その他の点では、Gameforge サービスに関するすべての権利は留保されます。

- 5.2. Gameforge は、Gameforge サービスの範囲内のサービス（第 5.1 項に基づく使用権の許諾を含みます。）を、個別契約において有償で合意された場合を除き、無償で提供します。

- 5.3. Gameforge は、やむを得ない技術的理由により、または必要な保守作業のために、予告なしに Gameforge サービスの運営を中断する権利を有します。その他の場合は、合理的な予告期間を設けた事前告知を適切な方法で行います。Gameforge は、Gameforge サービスの一定の最低利用期間について義務を負うものではありません。

- 5.4. Gameforge は、ユーザーに無償で提供する Gameforge サービスの製品機能について、常にかなる種類の変更も行う権利を有します。対価の支払いに対して永続的に提供される、または法律上これに準ずる Gameforge サービスについて、Gameforge は、次に掲げる場合に製品の機能を変更する権利を有します。

- a) 第三者の権利によって必要となる場合、
- b) コンテンツまたは機能の拡張を行う場合、
- c) デザイン変更が、ストーリーやコンテンツ上のプロット、美的コンテンツ上のデザイン、ゲームバランス、ゲーム機能制御、ゲームルールの調整にのみ関連している場合、

および法律で認められている場合。これは、その変更がユーザーにとって追加費用をもたらさない場合にのみ適用されます。

- 5.5. ユーザーは、Gameforge サービスの範囲内でユーザーが公に投稿したコンテンツ（以下「ユーザー生成コンテンツ」といいます。）を、利用可能な通信機能を通じて入力および表示されたコンテンツを含め、永久的な、取消不能、かつ非独占的に使用する

権利を Gameforge へ無償で付与します。Gameforge は、ユーザーによって投稿されたコンテンツの内容を自社のものとしなことを明示し、Gameforge がユーザー生成コンテンツの完全なチェックを行うことができないことを指摘します。ユーザーは、違法と思われるコンテンツを Gameforge に報告する手段を有します。ユーザーは、Gameforge サービスの範囲内における特定のコンテンツの公開に対する請求権を有しません。Gameforge が個別契約に基づき、第三者に有償で直接譲渡、または提供できるユーザー生成コンテンツについては、権利付与の無償性を適用しません。

5.6. Gameforge サービスの一環として提供されるゲームのゲームプレイ内での行為には、法的取引としての性格はありません。これは、特に、ユーザーが有償または無償で取得したゲーム内のデジタルコンテンツの使用にも適用されます。

6. ユーザーの不作為義務

6.1. Gameforge が明示的に許可した場合を除き、ユーザーは、Gameforge サービスもしくはその一部を編集、複製、配布、公に再現、商業的に利用し、または契約上合意した目的以外に使用する権利を有しないものとします。許可されるのは、Gameforge サービスの規定に定められたとおりの使用目的の技術的に必要な複製のみです。著作権表示およびブランド名は、変更または削除することはできません。

6.2. ユーザーの実際の IP アドレスを隠蔽するような措置を取ることを禁止します。

6.3. Gameforge が提供するデジタルコンテンツのさまざまな制作段階の逆コンパイル、およびその他の種類のリバースエンジニアリング（リバースエンジニアリング）は禁止されています。

6.4. ユーザーは、Gameforge サービスに対して、いかなる形態の操作的介入も行わない義務を負います。ユーザーは、特に次に掲げる権利を有しません。

- a) 意図した機能、もしくはプログラムもしくはゲームのプロセスを損なう可能性のある行動を実行すること、または補助手段を使用すること；これには特に、いわゆるチート、モッド、ハック、ボット（ならびに手動で行うべき操作を自動化する同様のプログラムおよび機能）ならびにデータマイニングツールの使用を含みます、
- b) 既存のプログラムエラー（バグ）を意図的に悪用して、他のユーザーより優位に立つこと、
- c) Gameforge サービスの技術的キャパシティに不当または過度の負担をかけること、
- d) Gameforge が生成したコンテンツをブロック、上書き、修正し、または Gameforge サービスをその他の方法で妨害すること、
- e) データ、特に他ユーザーの個人データへ不正にアクセスすること。

6.5. ユーザーは、次に掲げる行為を差し控える義務を負います。

- a) Gameforge との間で複数のフレームワーク契約を締結すること、
- b) Gameforge が個別に明示的に許可した場合を除き、Gameforge サービスのデジタルコンテンツを他のユーザーから有償で取得すること、または有償で第三者に譲渡すること、
- c) いわゆるプライベートサーバーまたは海賊版サーバーを運営または使用すること；これには、Gameforge サービスのクライアントもしくはサーバーソフトウェア、その他のデジタルコンテンツを無許可で使用または改変した上で作成されたデジタル製品も含まれます、
- d) Gameforge サービスの利用に関連して、他のユーザーもしくは Gameforge に関連する人に嫌がらせする、またはゲームルールに違反すること、
- e) Gameforge サービスを利用する際に、次に掲げるコンテンツを配信すること、
 - (1) 第三者の商標、著作権、企業秘密、またはその他の権利を侵害するも、
 - (2) わいせつ、人種差別的、暴力賛美的、ポルノ、未成年者に有害なもの、不道徳なもの、または児童や青少年の成長を損なう可能性があるもの、
 - (3) 第三者に関して、それを侮辱するもの、もしくは事実と異なる内容を含むもの、またはその他個人の権利を侵害する内容のもの、
 - (4) 不適切な言葉が選択されているもの、または政治的もしくは宗教的な内容を乱暴な、もしくは戦闘的な方法で表現しているもの、
 - (5) 未承認の第三者の個人データを含むもの、
 - (6) 広告またはその他の商業的コンテンツを含むもの、
 - (7) Gameforge が提供またはサポートするものであるかのような、誤った印象を与える可能性のあるもの、
 - (8) チェーンメールもしくはねずみ講への参加、またはゲームルールもしくはフレームワーク契約に違反することを煽るもの。

6.6. ユーザーは、第 6.1.項～第 6.5.項に記載した行為と同等の効果を持つすべての行為を差し控える義務を負います。

7. 義務違反のもたらす結果

7.1. Gameforge は、ユーザーがこのフレームワーク契約、または特別条件もしくは個別契約から生じる義務に違反した場合、その差止めおよび排除を要求する

- a) 権利を有します。第 6.5.項 e)違反の場合、Gameforge は、該当するコンテンツを削除する権利、および次に掲げる権利を有します。
- b) ユーザーに警告または注意を行うこと、

- c) 合理的な裁量により、ユーザーを一時的に、または重大な義務違反の場合には永久に Gameforge サービスの利用から排除し、ユーザーアカウントをブロックすること；永久利用排除の請求は、この排除が明確に特定の Gameforge サービスに関連している場合を除き、同時にこのフレームワーク契約の特別解約を意味します。

- 7.2. Gameforge は、ユーザーがフレームワーク契約、または適用されるそれぞれの補足的な条件および規則に違反したと思われる場合、第 7.1.項 c)に従ってユーザーを一時的に排除する権利を既に有しています。
- 7.3. ユーザーは、第 7.1.項 c)に従って永久排除された場合、Gameforge の事前の同意なしに、新しいユーザーアカウントを登録することができません。
- 7.4. このフレームワーク契約、特別条件、個別契約、および法律による Gameforge のその他の権利、特に第 9.4.項に基づく特別解約の権利は影響を受けません。

8. 損害賠償および費用賠償に関する責任の制限

- 8.1. Gameforge は、Gameforge またはその代理人の故意または重過失に起因してユーザーに発生した損害について、法令の規定に基づき責任を負います。人身事故および製造物責任法に基づく損害についても同様です。
- 8.2. その他の点では、Gameforge の損害賠償責任は — 法的理由の如何を問わず — 、Gameforge が引き受ける保証から他の結果が発生しない限り、次に掲げる規定に従って制限されます：
 - a) Gameforge は、軽微な過失によって生じた損害については、契約上の本質的義務 (cardinal obligations) の違反に基づく限りにおいて責任を負います。契約上の本質的義務とは、そもそもその履行が契約の適切な履行を可能にし、その遵守をユーザーが信頼しうる契約上の義務をいいます。これにより Gameforge が単純過失に対する責任を負う場合、Gameforge の責任は通常予見可能な損害に限定されません。
 - b) Gameforge が軽微な過失によりデータまたはプログラムを喪失した場合の責任は、ユーザーがその状況下で定期的かつ適切にデータをバックアップしていた場合に発生したであろう典型的な復旧作業に限定されます。
- 8.3. 前 2 項 (第 8.1.項～第 8.2.項) の規定は、無益な費用の補償義務 (ドイツ民法典(BGB)第 284 条) の制限についても準用されます。
- 8.4. 各前項の責任制限 (第 8.1.項～第 8.3.項) は、Gameforge の執行機関構成員および代理人にも適用されます。

9. 契約期間および解約

- 9.1. フレームワーク契約は、無期限で締結されます。当該契約は、2 週間の通知期間で、いつでも当事者のいずれかによって終了させることができます。同様のことは、個別契約に別段の規定がない場合は、個別契約に当てはまります。

- 9.2. フレームワーク契約の終了は、同時に、直近の日付をもって個別契約すべての終了とみなされます。1つまたは複数の個別契約の期間が固定されている場合、または解約予告期間が長い場合、フレームワーク契約は、通常の解約の場合、第9.1.項と異なり、最後に終了する個別契約の解約時に初めて終了します。
- 9.3. 個別契約の解約は、解約通知に明示的に記載されている場合にのみ、フレームワーク契約の同時解約とみなされます。
- 9.4. 各当事者は、正当な理由があれば、解約期間を遵守することなくフレームワーク契約を解約する権利を有します。正当な理由があるとは、特に、
- a) ユーザーが第 6 項の不作為義務に、著しくもしくは執拗に違反している場合、または
 - b) Gameforge サービスの利用においてユーザーにより犯罪行為が行われた場合をいいます。
- 9.5. 解約は、文書形式でなければ無効です。ユーザーは、Gameforge によって当該ボタンが利用可能とされている場合、対応するマークのボタンを押すことによっても解約を告知することができます。
- 9.6. Gameforge が、ユーザーの責任によらない理由で個別契約もしくはフレームワーク契約の特別解約を告知した場合、または解約が効力を発揮する前にそれぞれの Gameforge サービスの運営を永久に中止した場合、ユーザーは、ユーザーアカウントにまだクレジットされている、金銭の支払いに対して直接取得したデジタルバリュークレジットの残余分、または支払い済みの Gameforge サービスの残余期間分を請求する権利を有します。それ以外の場合は、払い戻しは行いません。

10. 一般利用規約の変更

Gameforge は、法的状況、Gameforge サービスの範囲もしくは機能、市場の状況または同等の状況の変化に基づく正当な利益がある場合、このフレームワーク契約の条件を変更する権利を有します。Gameforge は、変更された規約について、その効力が生じる 1 か月前に第 4.3. 項に基づきユーザーに通知します（以下「変更通知」といいます。）。ユーザーが 1 か月の期間内にこのフレームワーク契約の変更に関する異議を唱えない場合、または変更の発効後も Gameforge サービスを利用し続ける場合、これは当該変更に対するユーザーの推断的同意とされます。Gameforge は、ユーザーの異議申立てがあった場合、第 9.1 項により解約権を留保します。ユーザーは、変更通知の中で、1 か月の予告期間、継続利用、異議申立ての可能性および Gameforge による解約の可能性の意義について説明を受けます。

11. 準拠法、紛争解決手続、分離可能性条項

- 11.1. ドイツ連邦共和国の法が排他的に適用されますが、「国際物品売買契約に関する国連条約」および「国際私法の参照規定」を除きます。消費者であるユーザーが、契約（登録、有料サービスの購入）の締結時に欧州連合内の他の国に主たる居住地を有し

ている場合、当該国の法の強行規定の適用は、第 1 文に定める準拠法選択の影響を受けません。

11.2. Gameforge は、消費者調停委員会における紛争解決手続に参加する義務を負っておらず、当該手続または類似の手続に参加することはありません。

11.3. このフレームワーク契約の個々の条項が無効である場合、残りの条項は引き続き効力を有します。無効な規定は、法令の規定に置き換えられます。

現状：2023 年 3 月