

## Zusätzliche Bedingungen für Entwicklerprodukte von Adobe

Letzte Überarbeitung: 5. Juni 2018. Ersetzt alle früheren Versionen (einschließlich der vorherigen Versionen der Nutzungsbedingungen für Entwickler und des Adobe Exchange-Vertrags) vollständig.

Diese ZUSÄTZLICHEN BEDINGUNGEN regeln Ihre Nutzung der SDKs, APIs, Entwickler-PORTALE und ARBEITEN von Adobe für die DIENSTE und die SOFTWARE von Adobe Creative Cloud und Document Cloud und sind Bestandteil der ALLGEMEINEN NUTZUNGSBEDINGUNGEN von Adobe unter <http://www.adobe.com/legal/terms.html>. (Diese ZUSÄTZLICHEN BEDINGUNGEN und die ALLGEMEINEN NUTZUNGSBEDINGUNGEN werden gemeinsam als „**Bedingungen**“ bezeichnet.) Die Begriffe in Großbuchstaben, die in diesen ZUSÄTZLICHEN BEDINGUNGEN nicht definiert sind, haben die gleiche Bedeutung wie in den ALLGEMEINEN NUTZUNGSBEDINGUNGEN von Adobe angegeben.

Ihre Zustimmung zu diesen BEDINGUNGEN ersetzt alle vorherigen Verträge zwischen Ihnen und Adobe in Bezug auf SDKs, APIs, Entwicklerportale und ARBEITEN von Adobe für die Dienste und die Software von Adobe Creative Cloud und Document Cloud. Diese BEDINGUNGEN regeln nicht die Verwendung von Adobe SDKs oder Adobe APIs oder der Exchange-Website für Adobe Experience Cloud-Produkte oder -Dienste.

### 1. Definitionen.

- 1.1. „**Adobe ID**“ bezeichnet den eindeutigen Benutzernamen und das Kennwort sowie Profilinformationen, die Sie zur Erstellung eines Entwicklerkontos und zur Anmeldung bei und dem Zugriff auf einen DIENST verwenden.
- 1.2. „**Adobe-Zahlungsdienstleister**“ bezieht sich auf einen von Adobe betrauten dritten Zahlungsdienstleister. Mit diesem müssen Sie möglicherweise einen gesonderten Direktzahlungsvertrag abschließen und ihm bestimmte zusätzliche Informationen bereitstellen.
- 1.3. „**Anmeldeschaltflächen und Anmeldevorlage von Adobe**“ (auf Englisch „Sign in“) bezeichnet die charakteristische Schaltflächengrafik und die separate Anmeldeoberflächenvorlage, die von Adobe zur Verfügung gestellt werden und zur Anzeige in oder auf einer Benutzeroberfläche als visuelle Eingabeaufforderung zur Nutzung oder Aktivierung des Anmeldemechanismus des DIENSTS erforderlich sind, wie in den RICHTLINIEN FÜR MARKENKENNZEICHNUNG (auf Englisch „Branding Guidelines“) auf dem PORTAL „adobe.io“ veranschaulicht und erläutert.
- 1.4. „**Adobe-Marken**“ bezeichnet die Adobe-Marken, -Namen, -Logos, -Symbole, -Firmenzeichen und Creative-MARKENKENNZEICHNUNG in den RICHTLINIEN FÜR MARKENKENNZEICHNUNG auf dem PORTAL „adobe.io“, die Ihnen im PORTAL „Adobe Exchange“ zur Bewerbung der Verfügbarkeit Ihrer genehmigten ENTWICKLERSOFTWARE mit dem DIENST „Adobe Exchange“ zur Verfügung gestellt werden.
- 1.5. „**AIR SDK**“ bezeichnet die AIR-BUILD-WERKZEUGE, WEITERVERBREITBAREN OBJEKTCODE FÜR AIR, AIR-LAUFZEITKOMPONENTEN, AIR SDK-QUELLDATEIEN und AIR-BEISPIELCODE.
- 1.6. „**AIR Build-Werkzeuge**“ bezeichnet Build-Dateien, Compiler und Laufzeitbibliotheken (aber nicht die vollständige LAUFZEITSOFTWARE), die von AIR SDKs bereitgestellt werden, wie beispielsweise der Inhalt der Verzeichnisse „bin“, „lib“ und „runtime“ sowie „adl.exe“, „adl.bat“ und „adt.jar“.
- 1.7. „**Weiterverbreitbarer Objektcode für AIR**“ bezeichnet die Dateien in Objektcodeform, die sich in den Ordnern „/runtimes/AIR captivate/mac“, „/runtimes/AIR captivate/win“, „lib/aot/lib“ und „/lib/android/lib/runtimeClasses.jar“ sowie „/runtimes/air/android/device/Runtime.apk“ befinden, wenn diese in der SDK-Version enthalten sind, die Sie in Verbindung mit diesem Vertrag erhalten haben.
- 1.8. „**AIR-Laufzeitkomponenten**“ sind die Dateien, Bibliotheken oder der ausführbare Code im Verzeichnis der LAUFZEITSOFTWARE (etwa im Ordner „runtimes“) oder die Hilfsprogramme der LAUFZEITSOFTWARE im Verzeichnis „utilities“ oder die Dateien des Installationsprogramms. Adobe AIR.dll, ausführbare Laufzeitdateien, „template.exe“ und „template.app“ sind Beispiele für Laufzeitkomponenten.

1.9. **„AIR-Laufzeitsoftware“** bezeichnet die Adobe-Laufzeitsoftware in Objektcodeform mit der Bezeichnung „Adobe AIR“, die für eine Installation durch Endanwender vorgesehen ist, und alle von Adobe für solche Software bereitgestellten Updates.

1.10. **„AIR SDK-Quelldateien“** bezeichnet Quellcodedateien, die im Verzeichnis „frameworks“ enthalten sind und mit diesem Vertrag bereitgestellt werden.

1.11. **„API“** bezeichnet die Programmschnittstellen, die Teil von Routinen, Protokollen und Werkzeugen sind, welche festlegen, wie Softwarekomponenten interagieren. Die APIs können in Header-Dateien, JAR-Dateien und den SDK-Plug-in-APIs wie in den Header-Dateien definiert angegeben werden. Sie werden in Plug-in-Beispielcode und zugehörigen Informationen in Objektcodeformat und/oder als Bibliotheken dargestellt, die Adobe in das SDK integriert hat, um unverändert zusammen mit der Entwicklersoftware verbreitet zu werden, die den Zugriff auf DIENSTE und SOFTWARE ermöglicht und mit diesen interagiert. Diese Definition umfasst alle unter diesen ZUSÄTZLICHEN BEDINGUNGEN bereitgestellten APIs, einschließlich des AIR SDK.

1.12. **„API-Schlüssel“** bezeichnet die Ihrer Entwicklersoftware zugewiesenen API-Zugriffsinformationen, die mit Ihrer ADOBE ID verknüpft sind und mit deren Hilfe Adobe Ihre API-Aktivitäten und ENTWICKLERSOFTWARE zuordnet und authentifiziert.

1.13. **„Firmenzeichen“** bezeichnet die Marken, einschließlich Logos, Symbole und Text, die in den RICHTLINIEN FÜR MARKENKENNZEICHNUNG (auf Englisch „Branding Guidelines“) oder auf den Portalen als Firmenzeichen gekennzeichnet sind.

1.14. **„Richtlinien für Markenkennzeichnung“** („Branding Guidelines“) bezeichnet sämtliche Anweisungen bzw. Richtlinien, die von Adobe in Verbindung mit Ihrer Verwendung der ADOBE-MARKEN veröffentlicht oder Ihnen bereitgestellt werden.

1.15. **„Creative-Markenkennzeichnung“** („Creative Branding“) bezeichnet die FIRMENZEICHEN, die ADOBE-ANMELDE-SCHALTFLÄCHEN UND DIE ANMELDEVORLAGE sowie die Funktionssymbole, wie in den RICHTLINIEN FÜR MARKENKENNZEICHNUNG (auf Englisch „Branding Guidelines“) auf dem PORTAL „adobe.io“ veranschaulicht und erläutert.

1.16. **„Entwicklersoftware“** bezeichnet alle Softwareapplikationen, Programme, Add-ons, Erweiterungen, Zusatzmodule und andere Technologien, die Sie mit bzw. unter Verwendung von SDK und API entwickeln, um auf DIENSTE oder SOFTWARE zuzugreifen, mit diesen zu funktionieren oder zu interagieren.

1.17. **„Funktionssymbole“** bezeichnet die verschiedenen Symbole, die von Adobe bereitgestellt werden und die zur Anzeige in oder auf einer Benutzeroberfläche zur eindeutigen Kennzeichnung bestimmter separater Leistungsmerkmale, Komponenten und Verarbeitungsfunktionen von SOFTWARE oder DIENST erforderlich sind.

1.18. **„Portale“** bezeichnet die Adobe-Entwickler-Website unter <https://www.adobe.io/> sowie die Website „Adobe Exchange“ sowie das Produzentenportal unter <https://adobeexchange.com/> für Creative Cloud und Document Cloud.

1.19. **„Verbotene Daten“** bezeichnet Daten, die es Adobe ermöglichen würden, eine bestimmte natürliche Person (nicht nur ihr Gerät) zu identifizieren, wie ihre Telefonnummer, E-Mail-Adresse, vom Staat ausgestellte Identifikationsnummern, ihr Name oder ihre Postanschrift.

1.20. **„Beispielcode“** bezeichnet Objektcode bzw. Quellcode mit Ausnahme von Inhaltsdateien, die wir für Sie in Übereinstimmung mit diesen Bedingungen in Ihre Entwicklersoftware aufnehmen.

1.21. **„SDK“** bezeichnet die Softwareentwicklungspakete von Adobe und alle zugehörigen Materialien, Systemdateien, Beispielcode, Werkzeuge, Programme und Hilfsprogramme, Plug-ins, Beispieldateien und die zugehörige Dokumentation. Diese Definition umfasst alle unter diesen ZUSÄTZLICHEN BEDINGUNGEN bereitgestellten SDKs, einschließlich AIR SDK und PhoneGap SDK.

1.22. „**Arbeiten**“ bezeichnet nur die Bilder, die auf der Adobe Stock-Website als „Standard“ gekennzeichnet sind. ARBEIT umfasst ausdrücklich keine Videos; 3D-Inhalte; Premium-Inhalte; Inhalte, die mit „Nur zur redaktionellen Nutzung“ gekennzeichnet sind, oder sämtliche anderen Inhalte, die nicht mit „Standard“ gekennzeichnet sind.

## 2. Anmeldeinformationen für Entwickler.

2.1. **Adobe ID.** Sie müssen eine Adobe ID und ein Online-Entwicklerkontoprofil erstellen, damit Sie eine SDK, einen API-SCHLÜSSEL oder ein PORTAL beziehen und nutzen können. Sie müssen Ihr Kontoprofil mit den aktuellen Kontoinformationen einschließlich den aktuellen Kontaktinformationen immer auf dem neuesten Stand halten. Sie sind für sämtliche Aktivitäten verantwortlich, die über Ihr Konto erfolgen. Setzen Sie den Support von Adobe umgehend davon in Kenntnis, wenn Sie von einer unbefugten Nutzung Ihres Kontos erfahren. Sie sind nicht berechtigt, (a) Ihre Kontoinformationen weiterzugeben (außer an einen bevollmächtigten Kontoverwalter) oder (b) das Konto eines anderen Benutzers zu verwenden.

2.2. **API-Schlüssel.** Wenn bei der relevanten API ein API-SCHLÜSSEL für den Zugriff auf DIENSTE oder SOFTWARE erforderlich ist, müssen Sie für jede ENTWICKLERSOFTWARE einen separaten API-SCHLÜSSEL erwerben. Bis Ihre ENTWICKLERSOFTWARE von uns zum Vertrieb freigegeben wurde, darf der API-SCHLÜSSEL nur für die interne Entwicklung und das Testen der ENTWICKLERSOFTWARE verwendet werden. Er darf nicht in Verbindung mit einer ENTWICKLERSOFTWARE verwendet werden, die Dritten zur Verfügung gestellt wird. Einzelheiten zum Genehmigungsprozess finden Sie in diesen BEDINGUNGEN, auf den PORTALEN oder auf andere Weise, die Ihnen von uns mitgeteilt wird.

2.3. **API-Nutzungsdaten.** Wir sind berechtigt für jede ENTWICKLERSOFTWARE, bei der ein SDK, eine API oder ein PORTAL eingesetzt werden, zusammengefasste Nutzungsdaten zu erfassen. Diese Informationen sind mit Ihrer Adobe ID und Ihrem Online-Entwicklerkontoprofil verknüpft und ermöglichen es uns, Sicherheit zu gewährleisten, die Leistung zu überwachen sowie die Qualität und Funktionen zu verbessern.

## 3. Lizenzen.

3.1. **Rechte an geistigem Eigentum von Adobe.** Die in DIENSTEN und der SOFTWARE enthaltenen Komponenten sind unser geistiges Eigentum und das unseres Lieferanten und sind gesetzlich geschützt, einschließlich des Urheber- und Patentrechts der Vereinigten Staaten, internationaler Vertragsbestimmungen und geltender Gesetze des Landes, in dem sie verwendet werden. Sie stellen sicher, dass alle Kopien der SDKs oder APIs oder einer Komponente der SDKs oder APIs, die aus irgendeinem Grund von Ihnen reproduziert werden, ggf. die gleichen Copyright-Hinweise und andere Eigentumshinweise enthalten, die in den von uns zur Verfügung gestellten Komponenten erscheinen. Wir und unsere Lieferanten behalten Titel und Eigentum an den Komponenten in den DIENSTEN und der SOFTWARE, den Medien, auf denen sie gespeichert sind, und allen nachfolgenden Kopien, unabhängig davon, in welcher Form oder in welchen Medien das Original und andere Kopien existieren.

3.2. **Lizenzen, die Sie Adobe gewähren.** Sie gewähren uns eine weltweite, nicht ausschließliche Lizenz zur Verwendung, Reproduktion sowie sonstiger Tests Ihrer Entwicklersoftware zur Genehmigung für den Vertrieb. Wenn Sie die ENTWICKLERSOFTWARE über ein PORTAL (z. B. das PORTAL „Adobe Exchange“) einreichen, um sie auf einem DIENST (z. B. dem DIENST „Adobe Exchange“) zur Verfügung zu stellen, gewähren Sie uns eine weltweite, nicht ausschließliche, voll lizenzierte, gebührenfreie Lizenz, um Ihre ENTWICKLERSOFTWARE über den DIENST für Endbenutzer auszustellen, auszuführen, zu verändern, unterzulizenzieren oder zu verbreiten. Sie erteilen uns eine weltweite, nicht ausschließliche Lizenz zur Verwendung Ihres Namens, Ihrer Logos und anderer Marken und Ihrer Beschreibungen sowie zum öffentlichen Verweis auf Sie oder Ihre Entwicklersoftware zur Bewerbung der DIENSTE und SOFTWARE und Ihrer Entwicklersoftware.

### 3.3. Lizenz, die Adobe Ihnen gewährt.

(a) **Interne Entwicklung.** Vorbehaltlich dieser Bedingungen und der zusätzlichen Bedingungen gewähren wir Ihnen eine nicht ausschließliche, nicht übertragbare, widerrufliche Lizenz zur Nutzung und Reproduktion des SDK- und API-Schlüssels für die interne Entwicklung und das Testen Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE.

(b) **Verbreitung.** Vorbehaltlich der BEDINGUNGEN, einschließlich der in Ziffer 4 genannten Genehmigungsrechte, gewähren wir Ihnen eine nicht ausschließliche, nicht übertragbare, widerrufliche Lizenz zur Nutzung, Reproduktion und Verbreitung des SDK- und API-SCHLÜSSELS, ausschließlich in und mit Ihrer genehmigten ENTWICKLERSOFTWARE.

(c) **Beispielcode.** Sie können den gesamten oder Teile eines beliebigen Beispielcodes, den wir mit dem SDK bereitstellen (egal ob in den mit dem SDK gelieferten Ordnern und Dateien als „Beispielcode“ bezeichnet oder nicht), mit Ihrer Entwicklersoftware verwenden, modifizieren oder in diese integrieren. Vorbehaltlich der in Ziffer 4 genannten Genehmigungsrechte dürfen Sie den BEISPIELCODE und alle Änderungen davon nur als Teil Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE in Form von Objektcode verbreiten. Sie stimmen zu, alle Hinweise auf Urheberrechte, Haftungsausschlüsse oder sonstige Eigentumshinweise von Adobe (wie sie im BEISPIELCODE erscheinen) in allen Kopien, Änderungen oder Integrationen des BEISPIELCODES, die Sie im Rahmen dieser BEDINGUNGEN vornehmen dürfen, beizubehalten und vollständig zu reproduzieren. Jeder geänderte oder integrierte Teil eines von uns bereitgestellten BEISPIELCODES unterliegt diesen BEDINGUNGEN.

3.4. **Änderungen.** Wir können jegliche SDKs, APIs (einschließlich bestimmter Teile oder Funktionen davon) oder PORTALE jederzeit ohne Vorankündigung oder Haftung gegenüber Ihnen oder Dritten ändern, aktualisieren oder gänzlich einstellen.

3.5. **Nicht öffentliche APIs.** Sie dürfen APIs, die zu dem Zeitpunkt, zu dem Sie Zugriff darauf erhalten, nicht öffentlich dokumentiert sind, nicht öffentlich zeigen oder offenlegen. Die Verwendung solcher nicht öffentlichen APIs kann zusätzlichen Geheimhaltungsverpflichtungen unterliegen.

3.6. **Bedingungen von Dritten.** SDKs oder APIs enthalten möglicherweise Software von Drittanbietern (z. B. kostenlose oder Open-Source-Software) und unterliegen möglicherweise zusätzlichen Bedingungen, die in der Regel in einer separaten Lizenzvereinbarung oder einer „ReadMe“-Datei oder unter den FREMDSOFTWARE-VERMERKEN und/oder ZUSÄTZLICHEN BEDINGUNGEN unter <http://www.adobe.com/go/thirdparty> zu finden sind (gemeinsam als „Lizenzbedingungen von Drittanbietern“ bezeichnet). Die LIZENZBEDINGUNGEN VON DRITTANBIETERN erfordern möglicherweise, dass Sie Hinweise an Ihre Endanwender weitergeben. Die LIZENZBEDINGUNGEN VON DRITTANBIETERN haben im Falle eines Konflikts zwischen diesen BEDINGUNGEN und solchen LIZENZBEDINGUNGEN VON DRITTANBIETERN Vorrang.

3.7. **Weitere Adobe-Dienste.** Diese BEDINGUNGEN gewähren Ihnen keine Rechte an den DIENSTEN, der SOFTWARE oder den INHALTEN von Adobe, auf die Sie zugreifen können.

### 4. Vertrieb der Entwicklersoftware.

4.1. **Genehmigung durch Adobe.** Wir behalten uns das Recht vor, den Vertrieb jeder ENTWICKLERSOFTWARE (einschließlich des Zugriffs auf DIENSTE oder SOFTWARE durch die ENTWICKLERSOFTWARE) nach eigenem Ermessen zu beschränken, sofern dieser nicht von uns genehmigt wurde. Im Rahmen der Genehmigung dürfen wir Ihre ENTWICKLERSOFTWARE auf die Einhaltung der BEDINGUNGEN überprüfen, einschließlich der Identifizierung von Sicherheitsproblemen, die sich auf Adobe oder seine Benutzer auswirken könnten. Wir behalten uns außerdem das Recht vor, eine erneute Genehmigung für Änderungen an der Entwicklersoftware zu verlangen (einschließlich Fehlerbehebungen, Updates, Upgrades, Überarbeitungen und neue Versionen). Einzelheiten zum Genehmigungsprozess werden auf den PORTALEN dargelegt. Wir können die Genehmigung für jegliche ENTWICKLERSOFTWARE jederzeit aus beliebigem Grund widerrufen, einschließlich in dem Fall, falls zukünftige Versionen den ALLGEMEINEN NUTZUNGSBEDINGUNGEN von Adobe oder den ZUSÄTZLICHEN BEDINGUNGEN nicht entsprechen. Wenn die Genehmigung für Ihre ENTWICKLERSOFTWARE widerrufen wird, müssen Sie deren

Vertrieb einstellen und den Zugriff auf die DIENSTE oder die SOFTWARE innerhalb von 10 Tagen ab Benachrichtigung einstellen.

4.2. **Vertriebskanäle.** Wir behalten uns das Recht vor, zu verlangen, dass genehmigte ENTWICKLERSOFTWARE über den DIENST „Adobe Exchange“ verbreitet wird, und die Verbreitung von genehmigter ENTWICKLERSOFTWARE über nicht von uns genehmigte Kanäle zu beschränken.

## 5. Anforderungen und Einschränkungen.

5.1. **Keine Modifizierung oder Rückentwicklung.** Sofern in diesen Bedingungen nicht ausdrücklich gestattet, dürfen Sie (a) keinen Teil der SDKs ändern, portieren, anpassen oder übersetzen oder (b) durch Reverse-Engineering, Dekompilierung, Disassemblierung oder anderweitig versuchen, den Quellcode oder Teile der SDKs oder APIs aufzudecken. Wenn Sie nach den Gesetzen Ihres Landes berechtigt sind, SDKs zu dekompile, um Informationen zu erhalten, die erforderlich sind, damit die lizenzierten Teile des SDK mit anderer Software zusammen betrieben werden können, dürfen Sie dies erst tun, nachdem Sie diese Informationen zuvor von uns angefordert haben. Wir können Ihnen nach eigenem Ermessen solche Informationen zur Verfügung stellen oder angemessene Bedingungen für die Nutzung des Quellcodes auferlegen, einschließlich einer angemessenen Gebühr, um sicherzustellen, dass unsere Schutzrechte am SDK-Quellcode und die unserer Lieferanten geschützt sind.

5.2. **Keine Beeinträchtigung von Diensten oder Software.** Sie dürfen, außer wie durch APIs erlaubt, keine ENTWICKLERSOFTWARE erstellen, die (a) irgendwelche „Über“- oder „Info“-Fenster in einem DIENST oder einer SOFTWARE entfernt oder (b) die Funktionalität bzw. das Aussehen des DIENSTS oder der SOFTWARE oder einer Komponente davon beeinträchtigt.

5.3. **Keine Lokalisierung von Diensten oder Software.** Sie dürfen die SDKs nicht zur Entwicklung von Software verwenden, die die Lokalisierung der DIENSTE oder der SOFTWARE ermöglichen würde. „**Lokalisierung**“ bezeichnet eine Änderung der Standardsprache der installierten DIENSTE oder SOFTWARE, insbesondere der Benutzeroberfläche der DIENSTE oder SOFTWARE.

5.4. **Keine Entbündelung.** Die SDKs umfassen ggf. mehrere Applikationen, Hilfsprogramme und Komponenten, unterstützen ggf. verschiedene Plattformen und Sprachen und können Ihnen auf unterschiedlichen Datenträgern oder in mehreren Kopien überlassen werden. Ungeachtet dessen wurden die SDKs als einzelnes Produkt entwickelt und Ihnen so überlassen. Sie dürfen nur als einzelnes Produkt auf Computern und Plattformen laut dieser Vereinbarung verwendet werden. Sie müssen nicht alle Komponenten eines SDK verwenden, aber Sie dürfen die Komponenten eines SDK nicht für die Verbreitung, Übertragung, den Weiterverkauf oder die Verwendung auf verschiedenen Computern entbündeln oder neu packen.

5.5. **Malware.** Sie dürfen keine Maßnahmen ergreifen, durch die ein Teil des DIENSTS oder der SOFTWARE bösartigem oder schädlichem Code, Viren, trojanischen Pferden, Würmern, Zeitbomben, Löschprogrammen oder anderen Schadprogrammen ausgesetzt ist, deren Zweck darin besteht, Störungen oder Ausfälle zu verursachen.

5.6. **Illegale Software.** Sie dürfen die DIENSTE oder die SOFTWARE nicht zur Erstellung von ENTWICKLERSOFTWARE verwenden, die gegen Recht, Gesetze, Verordnungen, Vorschriften oder Rechte verstößt (einschließlich aller Gesetze, Vorschriften oder Rechte in Bezug auf geistiges Eigentum, Computer-Spyware, Datenschutz, Handelskontrolle, unlauteren Wettbewerb, Antidiskriminierung oder irreführende Werbung), wenn diese in der beabsichtigten Weise verwendet oder vermarktet wird.

5.7. **Handelskontrollen.** Ihre ENTWICKLERSOFTWARE unterliegt US-amerikanischen und internationalen Gesetzen, Einschränkungen und Bestimmungen (gemeinsam als „**Handelsgesetze**“ bezeichnet), die für die Einfuhr, Ausfuhr und Nutzung der ENTWICKLERSOFTWARE gelten. Sie erklären und gewährleisten, dass Sie von den zuständigen Regierungsbehörden alle notwendigen Genehmigungen für den Import, Export und die Nutzung der ENTWICKLERSOFTWARE erhalten haben. Darüber hinaus erklären und gewährleisten Sie, dass Sie weder Staatsangehöriger noch Ansässiger eines Landes sind, über das ein Embargo verhängt wurde oder das sonstigen Einschränkungen unterliegt (einschließlich Iran, Syrien, Sudan, Kuba, Krim und Nordkorea).



5.8. **Open-Source-Software.** Sie sind nicht berechtigt, ein SDK oder eine API oder Teile davon mit Software zu verbinden, in diese zu integrieren oder mit ihr zu verwenden, die Lizenzbestimmungen unterliegt, denen zufolge geistiges Eigentum von Adobe an Dritte lizenziert oder anderweitig weitergegeben werden muss (z. B. GPL-Lizenzbestimmungen).

5.9. **Nutzungsbeschränkungen.** Wir können die Anzahl oder Art der Aufrufe beschränken, die von der API angenommen werden oder an die API gesandt werden, wenn wir glauben, dass die Anzahl der Aufrufe negative Auswirkungen auf die API, die Software oder den Dienst haben kann.

5.10. **Keine Unterlizenzierung.** Sie dürfen keine API für die Nutzung durch Dritte unterlizenzieren. Sie dürfen weder (a) die SDKs oder APIs vermieten, verleasen, verleihen oder sonstige Rechte an den SDKs oder APIs einräumen, einschließlich der Gewährung von Mitgliedschaften und Abonnements, noch (b) SDKs oder APIs im Rahmen eines Computerservicegeschäfts, eines von Dritten betriebenen Outsourcing-Dienstes, eines Servicebüros, eines Netzwerks oder eines Mehrbenutzersystems nutzen.

5.11. **Erstellung von Software, die ähnlich funktioniert wie die API.** Sie dürfen keine ENTWICKLERSOFTWARE erstellen, die keine wesentlichen Funktionen oder Merkmale zu denen der API hinzufügt. Sie dürfen keine ENTWICKLERSOFTWARE erstellen, die mit Adobe-Technologien oder -Produkten konkurrieren oder diesen ähnlich ist. Adobe behält sich das Recht vor, in seinem alleinigen und ausschließlichen Ermessen ENTWICKLERSOFTWARE abzulehnen oder zu entfernen, die mit Adobe-Technologien oder -Produkten vergleichbar oder wettbewerbsfähig ist.

5.12. **Daten von Endanwendern.** Wenn Sie über Ihre ENTWICKLERSOFTWARE personenbezogene Informationen erfassen, sind Sie verpflichtet, (a) alle geltenden Datenschutzgesetze und -vorschriften zu befolgen, (b) einen Datenschutzhinweis zu veröffentlichen, der für Benutzer von Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE leicht zugänglich ist und in dem Ihre Praktiken zur Erfassung, Verwendung und Weitergabe von personenbezogenen Informationen von Endanwendern an Adobe und Dritte klar und genau beschrieben werden, und (c) die Vertraulichkeit der Daten Ihrer Endanwender zu wahren und die im Datenschutzhinweis enthaltenen Verpflichtungen zu erfüllen. Ihre ENTWICKLERSOFTWARE darf keine VERBOTENEN DATEN an Adobe übertragen.

5.13. **Übertragung von verbotenen Daten.** Ihre ENTWICKLERSOFTWARE darf (a) keine VERBOTENEN DATEN an Adobe übertragen, bereitstellen oder auf andere Weise zur Verfügung stellen und (b) keine VERBOTENEN DATEN ableiten, weder durch Verknüpfung, Kombination noch Vergleich der Daten, die Sie uns zur Verfügung stellen, mit anderen Daten, die Sie von Drittanbietern beziehen.

5.14. **Datenschutz.** Laut DATENSCHUTZRICHTLINIE von Adobe (<http://www.adobe.com/go/privacy>) ist eine Nachverfolgung (auch „Tracking“) von Website-Besuchen erlaubt. In den Richtlinien wird eingehend auf eine solche Nachverfolgung sowie die Verwendung von Cookies, Zählpixeln und ähnlichen Einrichtungen eingegangen.

5.15. **Keine Blockierung von Entwicklungen von Adobe.** Wir entwickeln zurzeit oder möglicherweise zukünftig Technologien oder Produkte, deren Design oder Funktionalität mit Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE vergleichbar oder wettbewerbsfähig ist. Nichts in den BEDINGUNGEN beschränkt unser Recht, Technologien oder Produkte zu entwickeln, zu erwerben, zu lizenzieren, zu warten oder zu vertreiben. Sie erklären sich damit einverstanden, dass Sie kein Patent Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE gegenüber uns, unseren Tochtergesellschaften oder verbundenen Unternehmen oder deren Kunden, Vertretern oder Vertragspartnern für die Herstellung, die Verwendung, den Import, die Lizenzierung, das Angebot zum Verkauf oder den Verkauf von DIENSTEN oder SOFTWARE geltend machen. Sie stimmen auch zu, dass dies eine nicht ausschließliche Beziehung ist.

5.16. **Support für Endanwender.** Sie sind dafür verantwortlich, den Support für die Endanwender Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE bereitzustellen.

## 6. Gebühren, Umsatzbeteiligung und Zahlungsabwicklung.

6.1. **Gebühren, die von uns erhoben werden.** Wir behalten uns das Recht vor, jederzeit für die Nutzung unserer PORTALE, SDKs oder APIs einen Preis festzulegen oder von Ihnen oder den Endanwendern Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE (direkt oder über Umsatzbeteiligung) eine Gebühr zu erheben; das gleiche gilt für die enthaltenen einzelnen Funktionen, Komponenten oder Verarbeitungsfunktionen, die in der ENTWICKLERSOFTWARE integriert sind oder in, über oder durch diese aktiviert werden können. Anwendbare Gebühren werden auf unseren Portalen oder in diesen BEDINGUNGEN angegeben.

6.2. **Gebühren, die von uns bezahlt werden.** Wenn wir eine Gebühr oder eine Umsatzbeteiligung für den Verkauf Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE über einen DIENST anbieten, bezahlen wir Sie gemäß der entsprechenden Ziffer in diesen BEDINGUNGEN und Zahlungsrichtlinien für den DIENST (z. B. Ziffer 13.2 für Adobe Exchange). Wir können Zahlungsrichtlinien von Zeit zu Zeit ändern und Sie sind selbst dafür verantwortlich, diese regelmäßig zu überprüfen. Indem Sie weiterhin ENTWICKLERSOFTWARE über einen DIENST übermitteln oder hochladen oder ENTWICKLERSOFTWARE nicht entfernen, erklären Sie sich mit den jeweils geltenden Zahlungsrichtlinien einverstanden. Sie können Ihre ENTWICKLERSOFTWARE als freie Software kennzeichnen. In diesem Fall können wir ohne Haftung oder Zahlung an Sie die ENTWICKLERSOFTWARE verbreiten. Sofern laut Bedingungen nichts anderes vorgesehen ist, haben wir Ihnen gegenüber keine Zahlungsverpflichtung. Wenn wir Probe- oder Testversionen von ENTWICKLERSOFTWARE anbieten, unterliegen wir nicht den Zahlungsverpflichtungen in diesen BEDINGUNGEN.

6.3. **Adobe-Zahlungsdienstleister.** Wir können ADOBE-ZAHLUNGSDIENSTLEISTER damit betrauen, die Zahlung an Sie und den Verkauf von ENTWICKLERSOFTWARE über einen Dienst zu erleichtern. Mit einem ADOBE-ZAHLUNGSDIENSTLEISTER müssen Sie möglicherweise einen gesonderten Direktzahlungsvertrag abschließen und ihm bestimmte zusätzliche Informationen bereitstellen. Wenn die Zahlung für die ENTWICKLERSOFTWARE vom ADOBE-ZAHLUNGSDIENSTLEISTER verarbeitet oder verwaltet wird, erkennen Sie an und stimmen zu, dass Adobe keinerlei Haftung in Bezug auf die Verzögerung oder Ungenauigkeit von Zahlungen übernimmt und Sie damit einverstanden sind, etwaige Streitigkeiten in Zusammenhang mit der Bearbeitung von Gebühren direkt mit dem ADOBE-ZAHLUNGSDIENSTLEISTER beizulegen. Darüber hinaus kann Adobe Informationen über Sie an den ADOBE-ZAHLUNGSDIENSTLEISTER oder Adobe-Dienstleister weitergeben, soweit dies für Ihre Nutzung des DIENSTS erforderlich ist. Adobe hat unter Umständen keinen Zugriff auf bzw. keine Kontrolle über von Dritten verwendete Funktionen, und die Informationspraktiken in Zusammenhang mit Websites von Dritten unterliegen nicht den BEDINGUNGEN oder der RICHTLINIE FÜR DEN ONLINE-DATENSCHUTZ VON ADOBE.

6.4. **Steuern und Gebühren Dritter.** Sie müssen alle anfallenden Steuern und Gebühren Dritter (einschließlich Gebühren für Telefon, Mobilfunk, Internetdienstleister, Daten-Abo, Kreditkarten und Wechselkurs) bezahlen. Wir sind für diese Gebühren nicht verantwortlich. Wenn uns Gebühren in Rechnung gestellt werden, können wir Maßnahmen ergreifen, um diese Gebühren von Ihnen einzufordern. Sie sind für alle damit verbundenen Einziehungskosten und -spesen verantwortlich.

## 7. Marken.

7.1. **Markenlizenz.** Wir gewähren Ihnen eine eingeschränkte, nicht ausschließliche, nicht übertragbare, widerrufliche Lizenz zur Verwendung der ADOBE-MARKEN in Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE, auf Ihrer Website und in gedruckten und elektronischen Mitteilungen, und zwar ausschließlich, um darzulegen, dass Ihre genehmigte ENTWICKLERSOFTWARE eine Verbindung mit den DIENSTEN oder der SOFTWARE herstellt, mit diesen kompatibel und über diese verfügbar ist, solange sie mit den BEDINGUNGEN, einschließlich den auf der Adobe-Website (adobe.com) verfügbaren RICHTLINIEN ZUR VERWENDUNG DER MARKE ADOBE, den RICHTLINIEN FÜR MARKENKENNZEICHNUNG und anderen anwendbaren Markenrichtlinien oder Einschränkungen, die auf den PORTALEN aufgeführt sind, übereinstimmt. Solche Richtlinien können jederzeit von Adobe geändert und aktualisiert werden. Der KUNDE muss die jeweils aktuelle Version der Richtlinien zu allen Zeiten einhalten. Die BEDINGUNGEN gewähren Ihnen nicht das Recht, eine andere ADOBE-MARKE zu verwenden.



(a) Durch Ihre Verwendung der ADOBE-MARKEN in Übereinstimmung mit diesen BEDINGUNGEN werden Ihnen keine weiteren Rechte, Titel oder Interessen an ADOBE-MARKEN gewährt. Sie erkennen das Eigentum von Adobe an den ADOBE-MARKEN an. Ihnen ist der Geschäftswert, der mit den ADOBE-MARKEN verbunden ist, bekannt. Sie erkennen an, dass dieser Geschäftswert ausschließlich zugunsten von Adobe besteht und Adobe gehört. Sie stimmen zu, die ADOBE-MARKEN nicht in einer Weise zu verwenden, die Adobe oder die DIENSTE oder die SOFTWARE herabsetzt, den Geschäftswert der ADOBE-MARKEN schädigt oder beeinträchtigt, das geistige Eigentum von Adobe verletzt oder zu einer falschen oder irreführenden Aussage bezüglich Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE führt.

(b) Sie stimmen zu, die ADOBE-MARKEN nur in Verbindung mit der ENTWICKLERSOFTWARE zu verwenden, die (a) diese Bedingungen erfüllt, (b) den von Adobe festgelegten Qualitätsstandards entspricht und (c) allen in dem Rechtsbereich geltenden Gesetzen entspricht, in dem die ENTWICKLERSOFTWARE entwickelt oder verwendet wird. Auf Anfrage teilen Sie uns alle Orte mit, an denen Sie die Adobe-Marken nutzen, und übermitteln uns repräsentative Beispiele für deren Nutzung. Auf Anfrage unterstützen Sie uns bei der Überwachung und Aufrechterhaltung der Qualität und Form der Nutzung der Adobe-Marken. Auf Aufforderung müssen Sie die Nutzung der Adobe-Marken einstellen, die wir nach eigenem Ermessen festlegen, wenn diese dieser Lizenzgewährung entgegensteht. Sie sind allein für die Kosten verantwortlich, die mit dem Entfernen oder Ändern der Nutzung der Adobe-Marken durch Sie verbunden sind.

## **7.2. Markenbeschränkungen.**

(a) Sie dürfen die Firmenzeichen nur zur Vermarktung und Bewerbung Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE verwenden. Sie sind nicht berechtigt, die Firmenzeichen auf oder in der Benutzeroberfläche Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE zu verwenden.

(b) Sie dürfen die erforderlichen Anmeldeschaltflächen und Anmeldevorlagen von Adobe nur auf der Benutzeroberfläche Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE verwenden, um die Anmeldung bei den Diensten zu identifizieren, einzuleiten oder zu erleichtern. Sie sind nicht berechtigt, die ANMELDESCHALTFLÄCHEN und die ANMELDEVORLAGE von Adobe innerhalb oder außerhalb der Benutzeroberfläche Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE zur Kennzeichnung einzelner Funktionen, Komponenten oder Verarbeitungsfunktionen, die vom DIENST bereitgestellt werden, oder zur Vermarktung oder Bewerbung Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE oder in anderer Weise zu verwenden.

(c) Sie dürfen die erforderlichen Funktionssymbole auf oder in der Benutzeroberfläche Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE nur zur Kennzeichnung einzelner Funktionen, Komponenten oder Verarbeitungsfunktionen des DIENSTS verwenden. Sie sind nicht berechtigt, Funktionssymbole innerhalb oder außerhalb der Benutzeroberfläche Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE zur Anmeldung bei DIENSTEN oder zur Vermarktung oder Bewerbung Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE oder in anderer Weise zu verwenden.

(d) Sie dürfen für Ihre ENTWICKLERSOFTWARE keine ADOBE-MARKEN, kein Wort- oder Logo-Design oder einen Adobe-Produktnamen oder einen ähnlichen Namen oder ein ähnliches Design weder ganz noch teilweise noch in abgekürzter Form im Namen Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE oder Ihres Produktsymbols verwenden oder einen Website-Domännennamen oder eine Marke registrieren, die Vorstehendes enthält oder dem zum Verwechseln ähnlich ist.

## **8. Kündigung und Entfernung**

**8.1. Kündigung durch Sie.** Sie können die Verwendung der SDKs oder APIs oder den Zugriff auf die DIENSTE oder SOFTWARE über Ihre ENTWICKLERSOFTWARE jederzeit einstellen. Solch eine Beendigung enthebt Sie nicht von der Verpflichtung zur Bezahlung etwaiger ausstehender Gebühren. Nach Beendigung beenden Sie den Vertrieb Ihrer Entwicklersoftware, die Verwendung der SDKs und APIs, den Zugriff auf die DIENSTE oder die SOFTWARE über Ihre ENTWICKLERSOFTWARE und Ihre Werbung für die Kompatibilität mit DIENSTEN oder SOFTWARE.

8.2. **Kündigung durch uns.** Wir können diese BEDINGUNGEN kündigen oder Ihre Anfragen für den Zugriff auf die DIENSTE oder die SOFTWARE ablehnen oder Ihre zugewiesenen API-Schlüssel aus gleich welchem Grund widerrufen.

8.3. **Fortbestehen.** Nach Ablauf oder Kündigung dieser BEDINGUNGEN bleiben etwaige von Ihnen erteilte unbefristete Lizenzen, Ihre Freistellungspflichten sowie unsere Gewährleistungsausschlüsse oder Haftungsbeschränkungen sowie Streitbeilegungsbestimmungen gemäß der BEDINGUNGEN gültig.

## 9. Zusätzliche Einschränkungen für AIR:

9.1. **Keine Verbreitung oder Änderung von AIR Build-Werkzeugen.** Sie dürfen die AIR Build-Werkzeuge und AIR-Laufzeitkomponenten ausschließlich zur Entwicklung von Entwicklersoftware installieren und verwenden. Sie sind nicht berechtigt, die AIR Build-Werkzeuge (mit Ausnahme von Dateien, die unter Fremdlizenzen fallen, die dies gestatten) oder die AIR-Laufzeitsoftware in irgendeiner Weise zu modifizieren oder zu verbreiten.

9.2. **Weiterverbreitbarer Objektcode.** Sie dürfen den WEITERVERBREITBAREN OBJEKTCODE für AIR nur so verbreiten, wie er automatisch (d. h. ausschließlich als Nebenprodukt Ihrer Verwendung von AIR Build-Werkzeugen) in Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE integriert ist, und zwar durch Verwendung des WEITERVERBREITBAREN OBJEKTCODES für AIR in den Verzeichnissen „/runtimes/AIR captivate/mac“, „/runtimes/AIR captivate/win“, „lib/aot/lib“, „lib/android/lib/runtimeClasses.jar“ und „/runtimes/air/android/device/Runtime.apk“.

9.3. **Verbreitung von modifizierten AIR SDK-Quelldateien.** Sie dürfen wesentlich geänderte AIR SDK-Quelldateien in Quellcode- oder Objektcodeform eigenständig oder mit anderen für Entwickler nützlichen Komponenten gebündelt verbreiten, sofern Sie (a) einen Urheberschutzvermerk einfügen, aus dem hervorgeht, wer der Inhaber des Urheberrechts an den entsprechenden modifizierten Dateien ist, und (b) „mx“, „mxml“, „flex“, „flash“, „fl“ oder „adobe“ nicht in neuen Paketbezeichnungen oder Klassennamen verwenden, die mit Ihren modifizierten AIR SDK-Quelldateien verbreitet werden.

9.4. **Keine unberechtigte Verwendung.** Sie dürfen keine Software, einschließlich einer ENTWICKLERSOFTWARE, erstellen oder vertreiben, die in einer von Adobe nicht dokumentierten Form mit einzelnen AIR-Laufzeitkomponenten funktioniert. Sie dürfen keine Software, einschließlich einer Entwicklersoftware, erstellen oder vertreiben, die zur Interoperation mit einer nicht installierten AIR-Laufzeitsoftware-Instanz konzipiert ist. Sie dürfen keine Entwicklersoftware erstellen oder vertreiben, die ohne Installation ausgeführt wird. Sie dürfen die AIR Build-Werkzeuge oder andere AIR SDK-Komponenten nicht zur Entwicklung von gemäß den BEDINGUNGEN nicht zulässiger Software installieren oder verwenden.

9.5. **Verwendung von AVC-Codecs.** Dieses Produkt ist gemäß der AVC-Patentportfolio-Lizenz für die persönliche, nicht gewerbliche Nutzung durch Verbraucher für die folgenden Zwecke lizenziert: (a) zur Kodierung von Videos gemäß dem AVC-Standard („AVC-Video“) und/oder (b) zur Dekodierung von AVC-Videos, die ein Verbraucher für persönliche, nicht gewerbliche Tätigkeiten kodiert und/oder von einem autorisierten AVC-Video-Anbieter bezogen hat. Für andere Zwecke wird keine Lizenz erteilt. Weitere Informationen erhalten Sie von MPEG LA, L.L.C. unter <http://www.mpegla.com>.

9.6. **Verwendung von MP3-Codecs.** Sie dürfen nur über die veröffentlichten Laufzeit-APIs auf MP3-Codecs in den Laufzeitbibliotheken zuzugreifen. Für die Entwicklung, die Nutzung oder den Vertrieb einer ENTWICKLERSOFTWARE, die nicht auf PCs ausgeführt wird und MP3-Daten dekodiert, die nicht in SWF-, FLV- oder anderen Dateien enthalten sind, die nicht nur MP3-Daten enthalten, können eine oder mehrere Lizenzen von Fremdanbietern erforderlich sein.

## 10. Zusätzliche Einschränkungen für Adobe InDesign SDK und API

10.1. Beispielcode in InDesign SDK und API kann mit einer eindeutigen Plug-in-ID kompiliert werden. Wenn Sie modifizierte oder zusammengeführte Versionen des Beispielcodes verbreiten, stimmen Sie zu, dass Sie die eindeutige Plug-in-ID in jedem Beispielcode durch eine eindeutige, für Sie spezifische Plug-in-ID ersetzen. Anweisungen zum Anfordern einer eindeutigen Plug-in-ID finden Sie auf unserer Website.

10.2. Die im InDesign Server SDK für den World Ready Composer enthaltenen APIs wurden für die interne Entwicklung von Software entwickelt, die für die Verwendung mit Adobe InDesign Server gedacht ist. Interne Entwicklung von Software mithilfe der World Ready Composer APIs, die mit Adobe InDesign bzw. Adobe InCopy funktionieren soll, wird von Adobe nicht unterstützt.

10.3. Wenn Sie das InDesign SDK zum Entwickeln von ENTWICKLERSOFTWARE verwenden, die unsere urheberrechtlich geschützten .folio- und .indd-Dateiformate (die „Dateiformate“) zur Anzeige auf mobilen Geräten rendert, erweitert oder anderweitig verwendet (insbesondere die Verwendung von nativem InDesign Overlay und interaktiven Funktionen), ist solch eine Verwendung erlaubt, solange die Dateiformate nur mit einem ZUGELASSENEN CONTENT-VIEWER verbreitet werden. Für die Zwecke dieser Ziffer ist „zugelassener Content-Viewer“ der Content-Viewer der Marke Adobe, der von uns bereitgestellt wird, oder Ihre Version des Adobe-Content-Viewer, den Sie unter Ihrer Handelsmarke bereitstellen. Sie dürfen das InDesign SDK nicht zur Entwicklung bzw. zum Vertrieb von Entwicklersoftware verwenden, die die Dateiformate zum Anzeigen auf mobilen Geräten lesen oder konvertieren kann; allerdings gilt diese Einschränkung nicht für andere digitale Dateiformate wie JPG, PNG, EPS, PS, EPUB, HTML, PDF, IDML, XML, FLA und SWF. Sie können Entwicklersoftware mithilfe von InDesign SDK entwickeln, um solche Inhalte mit beliebigen Mitteln und auf jedem Gerät anzuzeigen und zu verbreiten, solange diese Entwicklung und Verbreitung in Übereinstimmung mit diesen Bedingungen und nur dann erfolgt, wenn sie nicht die Dateiformate umfasst.

## 11. Zusätzliche Einschränkungen für Adobe Stock SDK und API

11.1. **Zwischenspeichern.** Sie dürfen Bilder oder andere Daten, die über die APIs erlangt werden, nur für einen angemessenen Zeitraum und nicht länger, als es für den Betrieb der ENTWICKLERSOFTWARE erforderlich ist, zwischenspeichern oder speichern. Nach Beendigung dieser Vereinbarung oder auf Aufforderung von Adobe werden Sie sofort alle Versionen der ARBEITEN entfernen.

11.2. **Vergleich.** Sie verwenden die APIs nicht, um einen Vergleich zwischen Adobe Stock und seinen Mitbewerbern in Bezug auf die Preisgestaltung oder einen anderen Aspekt durchzuführen oder die Waren oder Dienstleistungen eines Mitbewerbers von Adobe Stock anderweitig zu bewerben.

11.3. **Haftungsausschluss.** Der folgende Haftungsausschluss muss auf Ihrem API-Client erscheinen: „Dieses Produkt verwendet die Adobe Stock API, wird aber nicht durch Adobe zertifiziert, unterstützt oder gesponsert. [Ihr Name] ist nicht mit Adobe verbunden und steht mit Adobe in keiner Beziehung.“

11.4. **Anzeige von Arbeiten.** ARBEITEN sind unser Eigentum und das unserer Mitarbeiter und sind durch Gesetze zum Schutz des geistigen Eigentums geschützt, einschließlich der Gesetze in Bezug auf Urheberrechte, Marken und ähnliche Rechte. Sie müssen sicherstellen, dass die Bilder nicht kopiert, verbreitet, verändert oder angezeigt werden können (außer wie in dieser Vereinbarung erlaubt). Sie müssen sicherstellen, dass die Namen der Beitragenden auf oder neben den einzelnen in Ihrer Entwicklersoftware angezeigten Bildern folgendermaßen aufgeführt werden: „Name des Autors/Adobe Stock“. Sie dürfen weder angeben noch andeuten, dass ein Bild von Ihnen erstellt wurde oder Ihr Eigentum ist. Sie werden keine Werbeanzeigen oder andere Materialien platzieren, die die Bilder oder die Zuordnung zu den Bildern verschleiern oder verändern, oder Dritten dies gestatten. Sie werden keine Materialien im Umfeld oder neben den Bildern platzieren oder Dritten dies erlauben, wenn das Material nur für Erwachsene geeignete Inhalte enthält oder darstellt, illegale Aktivitäten oder den Verkauf von Tabak fördert oder anderweitig diffamierend, illegal, obszön oder unanständig ist, insbesondere Pornografie, Escort-Services, Stripteaselokale oder ähnliche Einrichtungen.

11.5. Die Zuordnung zu Adobe Stock muss durch den Vermerk „Powered by Adobe Stock“ und Hyperlink auf <http://stock.adobe.com> für Endanwender Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE klar, deutlich und sichtbar sein.

11.6. Außer wie ausdrücklich von uns in einer separaten schriftlichen Vereinbarung genehmigt, dürfen Sie die APIs nicht zur Anzeige oder Lizenzierung von Inhalten verwenden, die über Adobe Stock verfügbar sind, aber nicht als „Bilder“ im Rahmen dieser Vereinbarung definiert sind (z. B. Videos; 3D-Inhalte; Premium-Inhalte; Inhalte, die mit „Nur zur redaktionellen Nutzung“ gekennzeichnet sind, sowie sämtliche anderen Inhalte, die nicht als „Standard“ bezeichnet sind).

11.7. Sie dürfen die Bilder nicht verkaufen oder lizenzieren oder zulassen, dass die Bilder als eigenständige Datei von Ihrer Entwicklersoftware heruntergeladen werden.

11.8. Sie dürfen die Such-APIs ausschließlich zum Anzeigen von Miniaturansichten oder mit Wasserzeichen markierten Versionen der Bilder über Ihre Entwicklersoftware verwenden und Ihre Benutzer zur Adobe Stock-Website weiterleiten, damit diese Benutzer Lizenzen für die Bilder erwerben oder diese direkt von Adobe Stock herunterladen können.

11.9. Sie können aus der Nutzung der APIs nur Einnahmen erzielen, wenn Sie nach einer separaten schriftlichen Vereinbarung mit uns an einem Partner- oder Empfehlungsprogramm o. Ä. teilnehmen. Sie dürfen die APIs nicht für andere kommerzielle Zwecke verwenden. Sofern von uns nicht anderweitig schriftlich vereinbart, wird für Benutzer Ihrer Entwicklersoftware keine Gebühr erhoben.

11.10. Sie dürfen die APIs zur Lizenzierung ausschließlich dazu verwenden, um (a) Bilder gemäß Ihrer Adobe Stock-Kundenvereinbarung zu lizenzieren oder (b) Ihren Benutzern, die über Ihre Entwicklersoftware bei Adobe Stock angemeldet sind, die Lizenzierung für vorab bezahlte Bilder gemäß deren Kundenvereinbarungen mit uns zu ermöglichen. Die Nutzung von Bildern, die über Ihren API Client lizenziert werden, unterliegt der geltenden Adobe Stock-Kundenvereinbarung.

11.11. Sie dürfen die APIs zur Anmeldung ausschließlich dazu verwenden, Ihren Benutzern die Anmeldung bei ihren Adobe Stock-Kundenkonten über Ihre Entwicklersoftware zu ermöglichen, vorausgesetzt, dass jeder Benutzer Ihnen ausdrücklich die Erlaubnis erteilt, über Ihre Entwicklersoftware auf sein Adobe Stock-Kundenkonto zuzugreifen.

11.12. Sie können die Token, die wir Ihnen zur Verfügung stellen, speichern, wenn ein Adobe Stock-Kunde Ihre Entwicklersoftware für sein Adobe Stock-Konto authentifiziert.

11.13. Sie müssen sämtliche Adobe Stock-Inhalte des Kunden oder andere Informationen, einschließlich Token, auf Anfrage dieses Kunden oder durch uns sofort löschen, oder wenn dieser Kunde sein Konto bei Ihnen schließt.

11.14. Adobe kann die Lizenzierung von Bildern jederzeit beenden und das Herunterladen von Bildern jederzeit verweigern.

## 12. Zusätzliche Einschränkungen für Adobe Typekit API

12.1. **Typekit-Kits für veröffentlichte Websites.** Die Web Font-Vorschau-API oder das Web Open Font Format (WOFF) dürfen nicht verwendet werden, um Typekit-Schriftarten für veröffentlichte Websites zu laden; stattdessen müssen Sie ein Typekit-Kit verwenden, um Typekit-Schriftarten für veröffentlichte Websites zu laden.

12.2. **Web-Authoring.** Typekit Web Fonts können nur für das Web-Authoring verwendet werden, also für Inhalte, die als HTML veröffentlicht werden und ein Typekit-Kit enthalten. Es ist Ihnen untersagt, Typekit Web Fonts in ein anderes Format wie PDF oder ein Grafikformat zu konvertieren oder in Pixelbilder umzuwandeln.

12.3. **Typekit-Logo.** Ihre ENTWICKLERSOFTWARE muss deutlich und auffällig das Typekit-Logo anzeigen, das unter <https://platform-assets.typekit.net/typekit-logo.svg> verfügbar ist, um anzuzeigen, dass die Typekit-Schriftarten von Adobe bereitgestellt werden. Ihre Verwendung des Typekit-Logos unterliegt den RICHTLINIEN FÜR MARKENKENNZEICHNUNG.

12.4. **Endbenutzer-Lizenzvertrag.** Sie müssen Ihren eigenen Endbenutzer-Lizenzvertrag in Ihre ENTWICKLERSOFTWARE einbinden. Ihr Endbenutzer-Lizenzvertrag darf keine Bedingungen enthalten, die nicht mit den BEDINGUNGEN von Adobe übereinstimmen.

12.5. **Übermittlung Ihrer Entwicklersoftware.** Vor dem Start Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE müssen Sie diese zur Genehmigung an uns senden. Die Bedingungen in Ziffer 4.1 gelten für Ihre ENTWICKLERSOFTWARE und wir können diese nach eigenem Ermessen akzeptieren oder ablehnen.

### 13. Zusätzliche Einschränkungen für Adobe Exchange

13.1. **Endbenutzer-Lizenzvertrag.** Sie müssen Ihren eigenen Endbenutzer-Lizenzvertrag in Ihre ENTWICKLERSOFTWARE einbinden, die für die Verbreitung durch das PORTAL „Adobe Exchange“ übermittelt wird.

13.2. **Gebühren und Umsatzbeteiligung.** Für ENTWICKLERSOFTWARE, die zum PORTAL „Adobe Exchange“ übermittelt und über den Dienst „Adobe Exchange“ verbreitet wird, werden wir Sie in Übereinstimmung mit diesen BEDINGUNGEN und Zahlungsrichtlinien, die unter <https://partners.adobe.com/exchange/program/creativecloud/support/ae-payment-policy.html> (oder einer Nachfolge-Website) (gemeinsam als „Zahlungsrichtlinien von Adobe Exchange“ bezeichnet) eingesehen werden können, für Verkäufe, weniger Stornierungen, Rücksendungen und Rückerstattungen bezahlen. Wir können die ZAHLUNGSRICHTLINIEN VON ADOBE EXCHANGE von Zeit zu Zeit ändern und es liegt in Ihrer Verantwortung, diese regelmäßig zu überprüfen. Wenn Sie weiterhin ENTWICKLERSOFTWARE an das PORTAL „Adobe Exchange“ übermitteln oder zum PORTAL „Adobe Exchange“ hochladen oder ENTWICKLERSOFTWARE auf dem DIENST „Adobe Exchange“ belassen, erklären Sie sich mit den jeweils geltenden ZAHLUNGSRICHTLINIEN VON ADOBE EXCHANGE einverstanden. Sie können Ihre ENTWICKLERSOFTWARE als freie Software kennzeichnen. In diesem Fall können wir ohne Haftung oder Zahlung an Sie die ENTWICKLERSOFTWARE verbreiten. Sofern laut Bedingungen nichts anderes vorgesehen ist, haben wir Ihnen gegenüber keine Zahlungsverpflichtung. Wenn wir Probe- oder Testversionen von ENTWICKLERSOFTWARE anbieten, unterliegen wir nicht den Bedingungen in den ZAHLUNGSRICHTLINIEN VON ADOBE EXCHANGE oder irgendwelchen Zahlungsverpflichtungen.

13.3. **Übermittlung Ihrer Entwicklersoftware.** Die Version Ihrer ENTWICKLERSOFTWARE, die Sie über das PORTAL „Adobe Exchange“ übermitteln, muss unseren jeweiligen Genehmigungsrichtlinien und Standardrichtlinien für das PORTAL „Adobe Exchange“ und den RICHTLINIEN FÜR MARKENKENNZEICHNUNG entsprechen und Ihre eigenen Qualitätssicherungstests durchlaufen haben. Die Genehmigungsanforderungen in Ziffer 4.1 gelten für Ihre ENTWICKLERSOFTWARE und wir können diese nach eigenem Ermessen akzeptieren oder ablehnen. Sie haben nur dann das Recht zur Vermarktung Ihrer genehmigten ENTWICKLERSOFTWARE, wenn wir sie im DIENST „Adobe Exchange“ zur Verfügung gestellt haben. Adobe kann ohne jegliche Verpflichtung Ihnen gegenüber die ENTWICKLERSOFTWARE jederzeit aus beliebigen Gründen aus dem DIENST „Adobe Exchange“ entfernen.

### 14. Zusätzliche Einschränkungen für Document Cloud.

14.1. **Nicht öffentliche APIs.** Sie dürfen APIs, die zu dem Zeitpunkt, zu dem Sie Zugriff darauf erhalten, nicht öffentlich dokumentiert sind, nicht öffentlich zeigen oder offenlegen. Die Verwendung solcher nicht öffentlicher APIs kann zusätzlichen Geheimhaltungsverpflichtungen unterliegen.

14.2. Sie werden und dürfen keinen Dritten dazu befähigen, die Validierungsfunktionen für digitale Signaturen oder die Funktionen eines Adobe-Dienstes für elektronische Signaturen ohne schriftliche Genehmigung von Adobe zu ändern, zu ersetzen oder zu validieren.

14.3. Sie sind nicht berechtigt, die Verwendung der Funktion MegaSign in die ENTWICKLERSOFTWARE zu integrieren.

Developer Terms-de\_DE-20180605\_2200