

Zusätzliche Bedingungen für Entwicklerprodukte von Adobe

Letzte Überarbeitung: 25. Januar 2021. 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, Portale und Adobe Stock-Werke von Adobe und anderer von Adobe angebotener Entwicklerressourcen für Produkte, Services oder Dienste von Adobe und sind durch Bezugnahme Bestandteil der Allgemeinen Nutzungsbedingungen von Adobe unter http://www.adobe.com/go/terms_de. (Diese Zusätzlichen Bedingungen und die Allgemeinen Nutzungsbedingungen werden gemeinsam als „**Bedingungen**“ bezeichnet.) Die großgeschriebenen Begriffe, 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, Portale und Adobe Stock-Werke von Adobe und andere von Adobe angebotene Entwicklerressourcen für Produkte, Services oder Dienste von Adobe.

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 Service 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 charakteristischen Schaltflächengrafiken und die separate Vorlage für Anmeldebildschirme in Oberflächen, 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 Services erforderlich sind, wie in den Richtlinien für Markenkennzeichnung (auf Englisch „Branding Guidelines“) auf den Portalen veranschaulicht und erläutert.

1.4. „**Adobe Stock-Affiliate-Partner**“ bezeichnet Drittfirmen, die gemäß einer separaten schriftlichen Vereinbarung mit Adobe an einem Affiliate-, Vermittlungs- oder ähnlichen Partnerprogramm zur Bewerbung von Adobe Stock teilnehmen.

1.5. „**Adobe Stock-Werke**“ bezeichnet die Fotos, Illustrationen, Bilder, Vektoren, Videos, 3D-Stockmedien, Vorlagen-Stockmedien und andere illustrierte oder grafische Werke, die über die Adobe Stock-Services unter stock.adobe.com [oder einer Nachfolge-URL] lizenziert oder die anderweitig als Adobe Stock-Medien identifiziert werden können.

1.6. „**Adobe-Marken**“ bezeichnet die Marken, Namen, Logos, Symbole, Firmenzeichen und Creative-Markenkennzeichnungen von Adobe in den Richtlinien für Markenkennzeichnung oder die Ihnen in den Portalen zur Bewerbung der Verfügbarkeit Ihrer genehmigten Entwicklersoftware bereitgestellt werden.

1.7. „**APIs**“ (Application Programming Interfaces) bezeichnen die Anwendungsprogrammierschnittstellen, die in Form eines Satzes von Routinen, Protokollen, Tools, Werkzeugen und einer API-Dokumentation festlegen, wie Software-Komponenten 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 die Services und Software ermöglicht und mit diesen interagiert. Diese Definition umfasst alle unter diesen Zusätzlichen Bedingungen bereitgestellten APIs.

1.8. „**API-Dokumentation**“ bezeichnet die anwendbaren technischen Spezifikationen und Verwendungsinformationen für die APIs und SDKs, die auf adobe.io oder auf Websites von Drittanbietern, die Hosting für die von Adobe genehmigte Versionskontrolle für die Softwareentwicklung bereitstellen (z. B.

GitHub), zur Verfügung gestellt werden. „API-Dokumentation“ bezeichnet keine (a) Inhalte von Drittanbietern, die auf adobe.com oder adobe.io veröffentlicht wurden; (b) Inhalte, die in von Adobe gehosteten oder moderierten Benutzerforen veröffentlicht werden; (c) Inhalte in Bezug auf zukünftige Funktionen oder (d) direkt zwischen Ihnen und Adobe ausgetauschten Mitteilungen.

1.9. **„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 Ihre Entwicklersoftware zuordnet, validiert und authentifiziert.

1.10. **„Asset-Management-Service(s)“** bezeichnet Lösungen, die von Kunden von Adobe Stock direkt oder über Services von Drittanbietern bereitgestellt werden und die es Benutzern ermöglichen, nach Adobe Stock-Werken zu suchen und diese zu lizenzieren sowie Aufzeichnungen zu Adobe Stock-Werken zu organisieren, auszuwählen und zu verwalten, einschließlich des systematischen Verbindens von lizenzierten Adobe Stock-Werken mit den internen Plattformen des Kunden (z. B. Digital-Asset-Management- und Content-Management-Systeme).

1.11. **„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.

1.12. **„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.

1.13. **„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 den Portalen veranschaulicht und erläutert.

1.14. **„Entwicklersoftware“** bezeichnet alle Software-Anwendungen, Programme, Add-ons, Erweiterungen, Plug-ins und andere Technologien, die Sie mit bzw. unter Verwendung von SDK oder API entwickeln und die dafür gedacht sind, auf die Services oder die Software zuzugreifen, mit diesen zu funktionieren oder zu interagieren oder die Sie entwickeln, um die Services, Software oder andere Adobe-Produkte oder -Services um Funktionen zu erweitern.

1.15. **„Einbetten“** oder **„Eingebettet“** bedeutet, dass die lizenzierte Schrift sicher in die Entwicklersoftware integriert wird für den alleinigen Zweck, dass Endbenutzer die lizenzierte Schrift wie in der Entwicklersoftware vorgesehen anzeigen können.

1.16. **„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 der Software oder Services erforderlich sind.

1.17. **„Lizenzierte Schriften“** bezeichnet die Schriften Adobe Clean, Adobe Clean UX, Adobe Clean Variable, Adobe Clean UX Variable und Adobe Clean Han, die Adobe nur für Sie lizenziert, damit Sie in der Entwicklersoftware Benutzeroberflächen entwerfen, entwickeln und verteilen können.

1.18. **„Marketing-Plattform(en)“** bezeichnet die Produkte und Services, die Adobe Stock-Werke zum Zwecke der Bewerbung oder des Verkaufs von Produkten oder Services Dritter in Inhaltserstellungswerkzeuge integrieren, wie etwa Websites, Tools zur Erstellung von Werbeanzeigen, E-Mails, Tools zur Content-Vermarktung oder soziale Medien.

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

1.20. **„Print-on-Demand“** bezeichnet einen Service, der Endbenutzern die Möglichkeit bietet, Adobe Stock-Werke ausschließlich zur Erstellung kundenspezifischer (i) Druckerzeugnisse für Werbe-, Marketing- und Verkaufsförderungszwecke der Endbenutzer und (ii) Einheiten materieller Güter für den Verkauf an einen einzelnen Endbenutzer zu verwenden.

- 1.21. **„Verbotene Daten“** bezeichnet Daten, die es Adobe ermöglichen würden, eine bestimmte natürliche Person (nicht nur ihr Gerät) zu identifizieren, wie z. B. ihre Telefonnummer, E-Mail-Adresse, vom Staat ausgestellte Identifikationsnummern, ihr Name oder ihre Postanschrift.
- 1.22. **„Beispielcode“** bezeichnet Objektcode und/oder Quellcode mit Ausnahme von Beispieldateien, die Adobe für Sie in Übereinstimmung mit diesen Bedingungen in Ihre Entwicklersoftware aufnimmt.
- 1.23. **„SDK“** bezeichnet die Softwareentwicklungspakete von Adobe und alle zugehörigen Materialien, Systemdateien, Beispielcode, Tools, Werkzeuge, Programme und Hilfsprogramme, Plug-ins, Beispieldateien und die zugehörige Dokumentation. Diese Definition umfasst alle unter diesen Zusätzlichen Bedingungen bereitgestellten SDKs, einschließlich des PhoneGap SDK.
- 1.24. **„Software-Integration(en) von Drittanbietern“** bezeichnet digitale Produkte oder Services, die die SDKs oder APIs von Adobe Stock verwenden, um in die eigenen Programme den Zugriff auf Adobe Stock-Werke einzubinden.

2. Anmeldeinformationen für Entwickler.

- 2.1. **Adobe ID.** Wenn nicht anderweitig ausdrücklich von Adobe erlaubt, müssen Sie eine Adobe ID und ein Online-Entwicklerkontoprofil erstellen, damit Sie eine SDK, einen API-Schlüssel oder ein Portal beziehen und nutzen oder ein Plug-in oder eine Erweiterung erstellen 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 Adobe Kundensupport 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 Kontoadministrator) oder (b) das Konto eines anderen Benutzers zu verwenden. Der Zugriff auf eine API erfolgt mit den von Adobe vorgeschriebenen Mitteln und wie in der Dokumentation des jeweiligen SDK beschrieben. Wenn Sie APIs verwenden, werden Sie weder Ihre Identität noch die Ihres API-Clients falsch darstellen oder maskieren.
- 2.2. **API-Schlüssel.** Wenn bei der relevanten API ein API-Schlüssel für den Zugriff auf die Services oder die Software erforderlich ist, müssen Sie für jede Entwicklersoftware einen separaten API-Schlüssel erwerben. Bis Ihre Entwicklersoftware von Adobe 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 erhalten Sie in diesen Bedingungen, auf den Portalen oder auf andere Ihnen von Adobe mitgeteilte Weise.
- 2.3. **Nutzungsdaten.** Adobe ist 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 Adobe, 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 den Services und der Software (einschließlich der Adobe Stock-Werke) enthaltenen Komponenten sind das geistige Eigentum von Adobe und den Lieferanten von Adobe und sind gesetzlich geschützt, einschließlich des Urheber-, Marken-, Branchengeheimnis- und Patentrechts der Vereinigten Staaten, internationaler Vertragsbestimmungen und geltender Gesetze des Landes, in dem sie verwendet werden („Geistiges Eigentum von Adobe“). 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 Schutzrechtshinweise und andere Eigentumshinweise enthalten, die in den von Adobe zur Verfügung gestellten Komponenten erscheinen. Adobe und die Adobe-Lieferanten behalten Titel und Eigentum an den Komponenten in den Services 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. Adobe behält sich alle gemäß diesen Bedingungen nicht ausdrücklich gewährten Rechte vor.

3.2. Lizenzen, die Sie Adobe gewähren. Sie gewähren Adobe eine weltweite, nicht ausschließliche, vollständig bezahlte Lizenz zur Verwendung, Reproduktion und zum Testen Ihrer Entwicklersoftware für die Genehmigung für den Vertrieb. Wenn Sie die Entwicklersoftware über ein Portal (z. B. das Portal „Adobe Exchange“) einreichen, um sie auf einem Service (z. B. dem Service „Adobe Exchange“) zur Verfügung zu stellen, gewähren Sie Adobe eine weltweite, nicht ausschließliche, voll lizenzierte, gebührenfreie Lizenz, um Ihre Entwicklersoftware über den Service für Endbenutzer auszustellen, auszuführen, zu verändern, unterzulizenzieren oder zu verbreiten. Sie erteilen Adobe eine weltweite, nicht ausschließliche, vollständig bezahlte Lizenz zur Verwendung Ihres Namens, Ihrer Logos und anderen Marken und Ihrer Beschreibungen sowie zum öffentlichen Verweis auf Sie oder Ihre Entwicklersoftware zur Bewerbung der Services und Software und Ihrer Entwicklersoftware.

3.3. Zusicherungen und Gewährleistungen, die Sie Adobe gewähren. Durch Hochladen oder Übermitteln Ihrer Entwicklersoftware zu den Portalen bestätigen Sie, dass (a) Sie alle erforderlichen Lizenzen und Berechtigungen zur Nutzung aller in Ihrer Entwicklersoftware angezeigten oder enthaltenen Inhalte sowie aller Rechte, die zur Erteilung von Lizenzen zur Nutzung der Entwicklersoftware erforderlich sind, besitzen und (b) die Entwicklersoftware die Rechte an geistigem Eigentum Dritter nicht verletzt.

3.4. Lizenz, die Adobe Ihnen gewährt.

(a) **Interne Entwicklung.** Vorbehaltlich dieser Bedingungen und der Zusätzlichen Bedingungen gewährt Adobe 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, gewährt Adobe 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 Adobe mit dem SDK bereitstellt (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 Adobe bereitgestellten Beispielcodes unterliegt diesen Bedingungen.

3.5. Änderungen. Adobe kann 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. Bei der Veröffentlichung eines Updates für ein SDK oder eine API müssen Sie die neueste Version des SDK und/oder der API umgehend auf eigene Kosten implementieren und verwenden. Wenn Sie nach einer Aktualisierung oder Änderung weiterhin auf das SDK oder die API zugreifen oder es/sie verwenden, gilt dies als Zustimmung zu einer solchen Aktualisierung oder Änderung.

3.6. Nicht öffentliche APIs. Sie dürfen APIs (einschließlich API-Schlüssel), 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.

3.7. 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 einem separaten Lizenzvertrag, einer „ReadMe“-Datei, einer „Lizenz“-Datei oder unter den Fremdsoftware-Vermerken und/oder Zusätzlichen Bedingungen unter http://www.adobe.com/go/thirdparty_de 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.

3.8. Weitere Adobe-Services. Diese Bedingungen gewähren Ihnen keine Rechte an den Services, der Software oder den Inhalten von Adobe, auf die Sie zugreifen können.

4. Vertrieb der Entwicklersoftware.

4.1. Genehmigung durch Adobe. Adobe behält sich das Recht vor, den Vertrieb jeder Entwicklersoftware (einschließlich des Zugriffs auf Services oder Software durch die Entwicklersoftware) nach eigenem Ermessen zu beschränken, sofern dieser nicht von Adobe genehmigt wurde. Im Rahmen der Genehmigung darf Adobe Ihre Entwicklersoftware auf die Einhaltung der Bedingungen überprüfen, einschließlich der Identifizierung von Sicherheitsproblemen, die sich auf Adobe oder seine Benutzer auswirken könnten. Adobe behält sich außerdem das Recht vor, eine erneute Genehmigung für Änderungen an der Entwicklersoftware zu verlangen (einschließlich Fehlerbehebungen, Updates, Upgrades, Aktualisierungen, Überarbeitungen und neue Versionen). Einzelheiten zum Genehmigungsprozess werden auf den Portalen dargelegt. Adobe kann die Genehmigung für jegliche Entwicklersoftware jederzeit aus beliebigem Grund widerrufen, einschließlich in dem Fall, dass 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 Services oder die Software innerhalb von 10 Tagen ab Benachrichtigung einstellen.

4.2. Vertriebskanäle. Adobe behält sich das Recht vor, zu verlangen, dass genehmigte Entwicklersoftware über den Service „Adobe Exchange“ verbreitet wird, und die Verbreitung von genehmigter Entwicklersoftware über nicht von Adobe genehmigte Kanäle zu beschränken.

5. Anforderungen und Einschränkungen.

5.1. Keine Modifizierung oder Rückentwicklung. Sofern in diesen Bedingungen nicht ausdrücklich gestattet, dürfen Sie nicht (a) irgendeinen 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 Adobe angefordert haben. Adobe kann 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 die Schutzrechte von Adobe und den Lieferanten von Adobe am SDK-Quellcode geschützt sind.

5.2. Keine Beeinträchtigung von Services oder Software. Wenn nicht ausdrücklich durch die APIs erlaubt, dürfen Sie keine Entwicklersoftware erstellen, die (a) irgendwelche „Über“- oder „Info“-Fenster in einem Service oder einer Software entfernt oder anderweitig verbirgt oder (b) die Funktionalität bzw. das Aussehen des Services oder der Software oder einer Komponente davon beeinträchtigt.

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

5.4. Keine Entbündelung. Die SDKs umfassen ggf. mehrere Programme, 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 diesem Vertrag 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. 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.

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

5.7. **Illegale Software.** Sie dürfen die Services oder die Software nicht zur Erstellung von Entwicklersoftware verwenden, die gegen Gesetze, Richtlinien, 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 sie in der beabsichtigten Weise verwendet oder vermarktet wird. Dies umfasst ohne Einschränkung das Scrapen, Erstellen von Datenbanken oder das Erstellen dauerhafter Kopien von Inhalten, die mit SDKs von der Entwicklersoftware erstellt wurden, oder das Aufbewahren zwischengespeicherter Kopien länger als im Cache-Header angegeben.

5.8. **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 eines Gebiets, das sonstigen Einschränkungen unterliegt (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Iran, Syrien, Sudan, Kuba, Krim und Nordkorea).

5.9. **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 Lizenzbedingungen unterliegt, denen zufolge Geistiges Eigentum von Adobe an Dritte lizenziert oder anderweitig weitergegeben werden muss (z. B. GPL-Lizenzbedingungen).

5.10. **Nutzungsbeschränkungen.** Adobe kann Ihre Verwendung der APIs or SDKs beschränken, indem es etwa die Anzahl oder Art der Aufrufe beschränkt, die von der API angenommen oder an die API gesandt werden, wenn Adobe glaubt, dass die Anzahl der Aufrufe negative Auswirkungen auf die API, die Software oder den Service haben kann.

5.11. **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-Services, eines Servicebüros, eines Netzwerks oder eines Mehrbenutzersystems nutzen.

5.12. **Einschränkung der Nutzung von Service-Ausgaben.** Sie werden keine Entwicklersoftware dazu verwenden, – direkt oder indirekt – ein ähnliches oder konkurrierendes Produkt oder einen Service zu erstellen, zu trainieren oder zu verbessern.

5.13. **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 konkurriert 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.

5.14. **Daten von Endanwendern.** Wenn Sie über Ihre Entwicklersoftware personenbezogene Informationen erfassen, nutzen oder verarbeiten, sind Sie verpflichtet, (a) alle geltenden Datenschutzgesetze und -vorschriften zu befolgen; (b) einen Datenschutzhinweis zu veröffentlichen, der für Endbenutzer von Ihrer Auflistung in Adobe Exchange und von Ihrer Entwicklersoftware leicht zugänglich ist und in dem Ihre Praktiken zur Erfassung, Verwendung und Verarbeitung von personenbezogenen Informationen von Endanwendern, einschließlich der Weitergabe an Dritte, klar und genau beschrieben werden; (c) die Vertraulichkeit der Daten Ihrer Endanwender zu wahren und die im Datenschutzhinweis enthaltenen Verpflichtungen zu erfüllen und (d) sämtliche Inhalte eines Adobe-Kunden oder andere Informationen, einschließlich Tokens, auf Anfrage dieses Kunden oder durch Adobe oder wenn dieser Kunde sein Konto bei Ihnen schließt, sofort zu löschen.

5.15. **Übertragung von verbotenen Daten.** Ihre Entwicklersoftware darf keine Verbotenen Daten an Adobe übertragen, bereitstellen oder auf andere Weise zur Verfügung stellen und keine personenbezogenen Informationen ableiten, weder durch Verknüpfung, Kombination noch Vergleich der Daten, die Sie besitzen, mit anderen Daten, die Sie von Drittanbietern beziehen.

5.16. **Datenschutz.** Die Datenschutzerklärung von Adobe (http://www.adobe.com/go/privacy_de) gilt für alle personenbezogenen Informationen, die Sie an Adobe übermitteln.

5.17. **Keine Blockierung von Entwicklungen von Adobe.** Adobe entwickelt zurzeit oder möglicherweise zukünftig Technologien oder Produkte, deren Design oder Funktionalität mit Ihrer Entwicklersoftware vergleichbar oder wettbewerbsfähig ist. Nichts in den Bedingungen beschränkt das Recht von Adobe, 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 Adobe, Tochter- oder Konzerngesellschaften von Adobe 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 Services oder Software geltend machen. Sie stimmen auch zu, dass dies eine nicht ausschließliche Beziehung ist.

5.18. **Keine Vertretung.** Durch nichts in diesen Bedingungen wird ein Treuhand-, Agentur-, Joint-Venture-, Partnerschafts- oder Mitarbeiter/Arbeitgeber-Verhältnis zwischen Ihnen und Adobe hergestellt. Weder Sie noch Adobe dürfen den anderen in irgendeiner Weise binden.

5.19. **Support für Endanwender.** Sie sind dafür verantwortlich, den Support für die Endanwender Ihrer Entwicklersoftware bereitzustellen.

5.20. **Einhaltung.** Sie werden von Ihren Endbenutzern verlangen, dass sie die geltenden Gesetze, Vorschriften und Bedingungen einhalten. Sie werden alle geltenden Gesetze und Vorschriften einhalten und keine SDKs oder APIs verwenden, um illegale Aktivitäten zu ermutigen oder zu fördern oder um Rechte Dritter zu verletzen. Dies beinhaltet folgende Verbote:

(a) Verwendung der APIs für Aktivitäten, bei denen das Verwenden oder Versagen der API zum Tod, zu Verletzungen oder zu Umweltschäden führen kann

(b) Verwendung der APIs zum Verarbeiten oder Speichern von Daten, die den vom US-Außenministerium eingeführten internationalen Waffenverkehrsbestimmungen unterliegen

6. Gebühren, Umsatzbeteiligung und Zahlungsabwicklung.

6.1. **Gebühren, die von Adobe erhoben werden.** Adobe behält sich das Recht vor, jederzeit für die Nutzung der Portale, SDKs oder APIs von Adobe 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 die Entwicklersoftware integriert sind oder in, über oder durch diese aktiviert werden können. Anwendbare Gebühren werden auf den Portalen von Adobe oder in diesen Bedingungen angegeben oder anderweitig von Adobe bekannt gegeben.

6.2. **Gebühren, die von Adobe bezahlt werden.** Wenn Adobe eine Gebühr oder eine Umsatzbeteiligung für den Verkauf Ihrer Entwicklersoftware über einen Service anbietet, bezahlt Adobe Sie gemäß der entsprechenden Ziffer in diesen Bedingungen und den Zahlungsrichtlinien für den Service (z. B. Ziffer 12.2 für Adobe Exchange). Adobe kann Zahlungsrichtlinien von Zeit zu Zeit ändern und Sie sind selbst dafür verantwortlich, diese regelmäßig zu überprüfen. Indem Sie weiterhin Entwicklersoftware über einen Service 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 kann Adobe ohne Haftung oder Zahlung an Sie die Entwicklersoftware verbreiten. Sofern laut Bedingungen nichts anderes vorgesehen ist, hat Adobe Ihnen gegenüber keine Zahlungsverpflichtung. Wird die Entwicklersoftware als Probe- oder Testversionen angeboten, unterliegt Adobe nicht den Zahlungsverpflichtungen in diesen Bedingungen.

6.3. Adobe-Zahlungsdienstleister. Adobe kann Adobe-Zahlungsdienstleister damit betrauen, die Zahlung an Sie und den Verkauf von Entwicklersoftware über einen Service 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-Service-Anbieter weitergeben, soweit dies für Ihre Nutzung des Services 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, Internetdienstanbieter, Daten-Abo, Kreditkarten und Wechselkurs) bezahlen. Adobe ist für diese Gebühren nicht verantwortlich. Wenn Adobe Gebühren in Rechnung gestellt werden, kann Adobe Maßnahmen ergreifen, um diese Gebühren von Ihnen einzufordern. Sie sind für alle damit verbundenen Einziehungskosten und -spesen verantwortlich.

7. Marken.

7.1. Markenlizenz. Adobe gewährt 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 Services oder Software herstellt, mit diesen kompatibel und über diese verfügbar ist, solange sie mit den Bedingungen, einschließlich den auf der Adobe-Website (<https://www.adobe.com/legal/permissions/trademarks.html>) 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, andere Adobe-Marken zu verwenden.

(a) Durch Ihre Verwendung der Adobe-Marken in Übereinstimmung mit diesen Bedingungen werden Ihnen keine weiteren Rechte, Titel oder Anteile 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 Services 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 Adobe alle Orte mit, an denen Sie die Adobe-Marken nutzen, und übermitteln Adobe repräsentative Beispiele für deren Nutzung. Auf Anfrage unterstützen Sie Adobe 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 Adobe nach eigenem Ermessen festlegt, 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 die Anmeldevorlage von Adobe nur auf der Benutzeroberfläche Ihrer Entwicklersoftware verwenden, um die Anmeldung bei den Services 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 Service 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 Services verwenden. Sie sind nicht berechtigt, Funktionssymbole innerhalb oder außerhalb der Benutzeroberfläche Ihrer Entwicklersoftware zur Anmeldung bei Services 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 Services 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 Services oder die Software über Ihre Entwicklersoftware und Ihre Werbung für die Kompatibilität mit Services oder Software.

8.2. Kündigung durch Adobe. Adobe kann diese Bedingungen kündigen oder Ihre Anfragen für den Zugriff auf die Services oder die Software ablehnen oder Ihre zugewiesenen API-Schlüssel aus gleich welchem Grund widerrufen.

8.3. Folgen der Kündigung. Nach Beendigung beenden Sie den Vertrieb Ihrer Entwicklersoftware, die Verwendung der SDKs und APIs, den Zugriff auf die Services, Software und Adobe Stock-Werke über Ihre Entwicklersoftware und Ihre Werbung für die Kompatibilität mit Services oder Software.

8.4. Fortbestehen. Nach Ablauf oder Kündigung dieser Bedingungen bleiben etwaige von Ihnen erteilte unbefristete Lizenzen, Ihre Freistellungspflichten sowie Gewährleistungsausschlüsse oder Haftungsbeschränkungen von Adobe sowie Streitbeilegungsbestimmungen gemäß der Bedingungen gültig.

9. Zusätzliche Einschränkungen für Adobe InDesign SDK und API.

9.1. Beispielcode im InDesign SDK und dr 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 der Website von Adobe.

9.2. 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.

9.3. Wenn Sie das InDesign SDK zum Entwickeln von Entwicklersoftware verwenden, die urheberrechtlich geschützte .folio- und .indd-Dateiformate (die „Dateiformate“) von Adobe 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 Adobe 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.

10. Zusätzliche Einschränkungen für SDKs und APIs von Adobe Stock.

10.1. Anmelde-, Such- und Lizenzdienste. Wenn Ihre Entwicklersoftware für Asset-Management-Services, Print-on-Demand, Software-Integrationen von Drittanbietern oder Marketing-Plattformen vorgesehen ist, dürfen Sie die SDKs und APIs von Adobe Stock ausschließlich verwenden, um Adobe-Kunden zu ermöglichen, dass sie (a) sich über Ihre Entwicklersoftware beim entsprechenden Adobe Stock-Kundenkonto anmelden können, vorausgesetzt, Sie haben sich vorher die ausdrückliche Erlaubnis des Adobe-Kunden, auf das Konto des entsprechenden Benutzers zugreifen zu dürfen, eingeholt, und (b) Adobe Stock-Werke gemäß dem Vertrag des Kunden mit Adobe suchen und lizenzieren können, wenn sie über Ihre Entwicklersoftware bei Adobe Stock angemeldet sind.

10.2. Affiliate-Partner. Wenn Ihre Entwicklersoftware für Adobe Stock-Affiliate-Partner bestimmt ist, können Sie die SDKs und APIs von Adobe Stock und die Adobe Stock-Werke ausschließlich zu dem Zweck verwenden, Adobe Stock zu bewerben, entsprechend einer gesonderten schriftlichen Vereinbarung zwischen dem Adobe Stock-Affiliate-Partner und Adobe.

10.3. Behandlung von Adobe Stock-Werken.

(a) Wenn Sie von Adobe Zugriff auf Adobe Stock-Werke erhalten, dürfen Sie diese ausschließlich zum Entwickeln und Bereitstellen von Entwicklersoftware für Adobe Stock-Affiliate-Partner, Asset-Management-Services, Marketing-Plattformen, Print-on-Demand und Software-Integrationen von Drittanbietern verwenden. Adobe Stock-Werke dürfen nicht kopiert, verbreitet, verändert oder angezeigt werden, außer wie in diesen Bedingungen für Adobe Stock-Entwickler erlaubt. Sie dürfen nicht zulassen, dass von Ihrer Entwicklersoftware ein Adobe Stock-Werk als eigenständige Datei heruntergeladen wird, wenn sie nicht von Adobe Stock für den Endbenutzer lizenziert wurde. Wenn Ihre Entwicklersoftware für Asset-Management-Services, Marketing-Plattformen, Print-on-Demand oder Software-Integrationen von Drittanbietern bestimmt ist, können Sie Drittanbietern erlauben, Versionen mit Wasserzeichen oder Miniaturansichten der nicht lizenzierten Adobe Stock-Werke anzuzeigen.

(b) Sie müssen sicherstellen, dass die Namen der Anbieter auf oder neben den einzelnen in Ihrer Entwicklersoftware angezeigten Bildern folgendermaßen aufgeführt werden: „Name des Anbieters / Adobe Stock“.

(c) Sie dürfen in Zusammenhang mit dem Adobe Stock-Werk keine Maßnahmen ergreifen, die die geistigen Eigentumsrechte oder andere Rechte einer natürlichen oder juristischen Person verletzen, wie z. B. die Persönlichkeitsrechte des Urhebers des Adobe Stock-Werks oder die Rechte einer Person, die selbst oder deren Eigentum in dem Adobe Stock-Werk abgebildet ist.

(d) Sie dürfen nicht eine Marke, eine Bildmarke, einen Handelsnamen, ein Logo oder eine Dienstleistungsmarke, die ein Adobe Stock-Werk (ganz oder teilweise) verwendet, registrieren, oder für die Registrierung beantragen oder versuchen, Dritte daran zu hindern, das Adobe Stock-Werk zu verwenden.

(e) Sie dürfen das Adobe Stock-Werk nicht auf pornografische, diffamierende oder anderweitig ungesetzliche Weise verwenden.

(f) Sie dürfen das Adobe Stock-Werk nicht in einer Weise verwenden, die Modelle und/oder Eigentum in Verbindung mit einem Thema darstellt, das eine vernünftige Person als unschmeichelhaft, unmoralisch oder kontrovers betrachten könnte, wobei die Art des Adobe Stock-Werks berücksichtigt wird. Beispiele hierfür könnten unter anderem Tabakwerbung, Unterhaltungsclubs für Erwachsene oder ähnliche Veranstaltungsorte

oder Dienstleistungen, implizite Befürwortungen von politischen Parteien oder anderen meinungsbasierten Bewegungen oder die Andeutung geistiger oder körperlicher Beeinträchtigung sein.

(g) Sie dürfen keine mit den Adobe Stock-Werken verbundene, urheberrechtlich geschützte Schutzrechtshinweise entfernen, verdecken oder ändern oder eine ausdrückliche oder stillschweigende Falschdarstellung abgeben, die besagt, dass Sie oder ein Dritter der Urheber oder Inhaber des Urheberrechts eines Adobe Stock-Werks sind.

10.4. Adobe Stock-Werke zur redaktionellen Nutzung. Wenn Ihre Entwicklersoftware für (1) Adobe Stock-Affiliate-Partner, Marketing-Plattformen, Print-on-Demand- oder Software-Integrationen von Drittanbietern bestimmt ist, die keine ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Adobe erhalten haben, dürfen Sie nicht auf Adobe Stock-Werke zugreifen, diese verwenden oder anzeigen, die „Editorial“ oder „Redaktionell“ im Dateinamen oder in den Metadaten enthalten, oder (2) Asset-Management-Services oder autorisierte Software-Integrationen von Drittanbietern bestimmt ist, müssen Sie sicherstellen, dass „ausschließlich zur redaktionellen Nutzung“ deutlich neben jedem Adobe Stock-Werk angezeigt wird, das „Editorial“ oder „Redaktionell“ im Dateinamen oder in den Metadaten enthält.

10.5. Gutschrift und Haftungsausschluss. Die Zuordnung zu Adobe Stock muss durch den Vermerk „Powered by Adobe Stock“ und Hyperlink auf <http://stock.adobe.com> [oder eine Nachfolge-URL] für Endanwender Ihrer Entwicklersoftware klar, deutlich und sichtbar sein. Der folgende Haftungsausschluss muss auf Ihrem API-Client erscheinen: „Dieses Produkt verwendet das Adobe Stock SDK und/oder 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.“

10.6. Handel und Werbung. Zusätzlich zu Ihren Verpflichtungen gemäß Ziffer 5.8 (Handelskontrollen) muss Ihre Anzeige der Adobe Stock-Werke allen geltenden Handels- und Werberegeln und -bestimmungen entsprechen.

10.7. Zwischenspeichern. Sie dürfen Adobe Stock-Werke oder andere Daten, die über die Adobe Stock SDKs oder APIs erlangt werden, nur für einen angemessenen Zeitraum und nicht länger, als es für den Betrieb der Entwicklersoftware erforderlich ist, zwischenspeichern oder speichern. Sie werden die Sammlung von Adobe Stock-Werken und anderen Daten, die über die Adobe Stock SDKs oder APIs abgerufen wurden, mindestens einmal pro Tag aktualisieren. Adobe ist nicht verantwortlich für Ansprüche, die sich aus dem Versäumnis ergeben, die Sammlung von Adobe Stock-Werken zu aktualisieren.

10.8. Maschinelles Lernen und künstliche Intelligenz. Sie dürfen die Adobe Stock-Werke oder irgendwelche Titel-, Beschriftungsinformationen, Stichwörter oder andere mit den Adobe Stock-Werken verbundene Metadaten nicht für (a) maschinelles Lernen und/oder Zwecke künstlicher Intelligenz oder (b) Technologien zur Identifizierung natürlicher Personen verwenden.

10.9. Auswirkung der Kündigung auf Adobe Stock-Werke. Ohne Ziffer 8.3 (Auswirkung der Kündigung) einzuschränken, werden Sie nach Beendigung dieser Bedingungen für Stock-Entwickler oder nach Aufforderung durch Adobe die Nutzung aller Versionen von Adobe Stock-Werken sofort einstellen und von Ihrer Entwicklersoftware entfernen, die nicht anderweitig von Adobe lizenziert worden sind. Adobe übernimmt keine Haftung für Ansprüche, die sich aus der Verwendung lokal gespeicherter Adobe Stock-Werke ergeben.

10.10. Vorbehalt. Adobe kann die Lizenzierung von Adobe Stock-Werken jederzeit beenden und das Herunterladen von Adobe Stock-Werken jederzeit verweigern.

11. Zusätzliche Einschränkungen für Adobe Typekit API.

11.1. 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-Schriftenarten für veröffentlichte Websites zu laden.

11.2. **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.

11.3. **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.

11.4. **Lizenzvertrag für Endanwender.** Sie müssen Ihren eigenen Lizenzvertrag für Endanwender in Ihre Entwicklersoftware einbinden. Ihr Lizenzvertrag für Endanwender darf keine Bedingungen enthalten, die nicht mit diesen Bedingungen übereinstimmen.

11.5. **Übermittlung Ihrer Entwicklersoftware.** Vor dem Start Ihrer Entwicklersoftware müssen Sie diese zur Genehmigung an Adobe senden. Die Bedingungen in Ziffer 4.1 gelten für Ihre Entwicklersoftware und Adobe kann diese nach eigenem Ermessen akzeptieren oder ablehnen.

12. Zusätzliche Einschränkungen für Adobe Exchange.

12.1. **Lizenzvertrag für Endanwender.** Sie müssen Ihren eigenen Lizenzvertrag für Endanwender in Ihre Entwicklersoftware einbinden, die für die Verbreitung durch das Portal „Adobe Exchange“ übermittelt wird.

12.2. **Gebühren und Umsatzbeteiligung.** Für Entwicklersoftware, die zum Portal „Adobe Exchange“ übermittelt und über den Service „Adobe Exchange“ verbreitet wird, wird Adobe Sie in Übereinstimmung mit diesen Bedingungen und den Zahlungsrichtlinien, die unter <https://partners.adobe.com/exchange/program/creativecloud/support/ae-payment-policy.html> (oder einer Nachfolge-Website) eingesehen werden können (gemeinsam als „**Zahlungsrichtlinien von Adobe Exchange**“ bezeichnet), für Verkäufe, weniger Stornierungen, Rücksendungen und Rückerstattungen bezahlen. Adobe kann 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 Service „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 kann Adobe ohne Haftung oder Zahlung an Sie die Entwicklersoftware verbreiten. Sofern laut Bedingungen nichts anderes vorgesehen ist, hat Adobe Ihnen gegenüber keine Zahlungsverpflichtung. Wenn Adobe Probe- oder Testversionen der Entwicklersoftware anbietet, unterliegt Adobe nicht den Bedingungen in den Zahlungsrichtlinien von Adobe Exchange oder irgendwelchen Zahlungsverpflichtungen.

12.3. **Übermittlung Ihrer Entwicklersoftware.** Die Version Ihrer Entwicklersoftware, die Sie über das Portal „Adobe Exchange“ übermitteln, muss den jeweiligen Genehmigungs- und Standardrichtlinien von Adobe 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 Adobe kann diese nach eigenem Ermessen akzeptieren oder ablehnen. Sie haben nur dann das Recht zur Vermarktung Ihrer genehmigten Entwicklersoftware, wenn Adobe sie im Service „Adobe Exchange“ zur Verfügung gestellt hat. Adobe kann ohne jegliche Verpflichtung Ihnen gegenüber die Entwicklersoftware jederzeit aus beliebigen Gründen aus dem Service „Adobe Exchange“ entfernen.

13. Zusätzliche Einschränkungen für Document Cloud.

13.1. **Allgemeine Bedingungen für Document Cloud.** Die folgenden Begriffe gelten nur für die PDF Embed API, PDF Tools API, das Acrobat SDK und die Adobe Sign API (zusammenfassend als „Document Cloud SDKs oder APIs“ bezeichnet):

(a) **Nutzungsbeschränkungen.** Adobe legt Nutzungsbeschränkungen für den Zugriff auf und die Verwendung von Document Cloud SDKs oder APIs fest und setzt diese durch. Sie stimmen solchen im Portal dokumentierten Einschränkungen zu und werden nicht versuchen, sie zu umgehen. Wenn Sie ein SDK oder eine API über diese Einschränkungen hinaus verwenden möchten, müssen Sie die ausdrückliche Zustimmung von Adobe einholen. In diesem Fall kann Adobe eine solche Anfrage oder Bedingung auch dann ablehnen, wenn Sie die Zusätzlichen Bedingungen und/oder Gebühren für diese Verwendung akzeptieren. Wenden Sie sich an das Marketing- und Vertriebsteam der Adobe Document Services-Plattform oder von Adobe Sign, um sich zu informieren, wie Sie eine solche Anfrage aufgeben.

(b) **Nachverfolgung.** Sie erkennen an, dass Adobe möglicherweise Informationen zu Ihrer Verwendung von Document Cloud SDKs oder APIs, einschließlich Personenbezogener Informationen (definiert in der Datenschutzerklärung von Adobe, auf die oben in Ziffer 5.16 verwiesen wird), sammelt und diese Informationen verwendet, um die Sicherheit zu gewährleisten, die Leistung zu überwachen und auf andere Weise die Qualität der angebotenen Document Cloud SDKs oder APIs zu verbessern.

(c) **Lizenzvertrag für Endanwender oder Nutzungsbedingungen.** Sie müssen Ihren eigenen Lizenzvertrag für Endanwender oder Ihre eigenen Nutzungsbedingungen in die von Ihnen angebotene Entwicklersoftware einbinden. Die Verwendung anderer Adobe-Software oder -Services unterliegt dem geltenden Lizenzvertrag für Endanwender bzw. den Nutzungsbedingungen für diese Anwendungssoftware oder dieses Service-Angebot, auch wenn Ihnen in Verbindung damit dieses andere Adobe-Softwareprogramm oder der Zugriff auf Services bereitgestellt wird.

13.2 PDF Embed API. Die folgenden Begriffe gelten nur für die PDF Embed API:

(a) **Genehmigungsprozess.** Es steht Ihnen frei, die Entwicklersoftware kommerziell verfügbar zu machen, ohne den oben in Ziffer 4.1 beschriebenen Genehmigungsprozess durchlaufen zu haben. Ungeachtet dessen werden Sie die Entwicklersoftware auf Anfrage von Adobe zur Überprüfung bereitstellen und bei einer Überprüfung mit Adobe zusammenarbeiten.

(b) **PDF Embed API – Nutzungsverfolgung.** Möglicherweise sind für die PDF Embed API standardmäßig Nutzungsverfolgungsfunktionen aktiviert, und Adobe darf Ihre Nutzung der PDF Embed API als Ganzes verfolgen, z. B. welche Funktionalitäten Sie in einer API der PDF Embed API nutzen. Wenn Sie auch Adobe Analytics-Abonnent sind, unterliegt die Nachverfolgung anderer Nutzungsdaten durch Adobe dem geltenden Vertrag für Adobe Analytics.

(c) **Attribution.** Die Attribution zu Adobe Document Cloud muss durch den Vermerk „Powered by Adobe Document Cloud“ und einen Hyperlink auf <http://acrobat.adobe.com> für Endanwender Ihrer Entwicklersoftware klar, deutlich und sichtbar sein.

13.3 PDF Tools API. Die folgenden Begriffe gelten nur für die PDF Tools API:

(a) **Genehmigungsprozess.** Ihre Entwicklersoftware muss von Adobe genehmigt sein. Sie dürfen keine Entwicklersoftware verkaufen, vertreiben, anbieten oder anderweitig kommerziell verfügbar machen, die für die Interaktion mit den APIs der PDF Tools API entwickelt wurde, bevor Sie über eine separate schriftliche Vereinbarung eine Produktionslizenz von Adobe erhalten haben.

(b) **Attribution.** Die Attribution zu Adobe Document Cloud muss durch den Vermerk „Powered by Adobe Document Cloud“ und einen Hyperlink auf <http://acrobat.adobe.com> für Endanwender Ihrer Entwicklersoftware klar, deutlich und sichtbar sein.

13.4 Adobe Sign API. Die folgenden Begriffe gelten nur für die Adobe Sign API:

(a) **Unterschrift.** Sie werden und dürfen keinen Dritten dazu befähigen, die Validierungsfunktionen für digitale Signaturen oder die Funktionen eines Adobe-Services für elektronische Signaturen zu ändern, zu ersetzen oder zu validieren, ohne vorher die schriftliche Genehmigung von Adobe einzuholen.

(b) Sie sind nicht berechtigt, die Verwendung der Funktion MegaSign in die Entwicklersoftware zu integrieren.

(c) **Softwareverwendung.** Adobe räumt Ihnen das Recht ein, die Entwicklersoftware für interne Entwicklungs- und Testzwecke zu verwenden, wie in Ziffer 3.4 (a) dieser Zusätzlichen Bedingungen beschrieben, und die Bereitstellung der Entwicklersoftware ist ungeachtet gegenteiliger Bestimmungen in diesen Zusätzlichen

Bedingungen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf die in Ziffer 3.4 (b) genannten) nicht gestattet. Sie müssen eine separate schriftliche Vereinbarung mit Adobe abschließen, wenn Sie die Entwicklersoftware, die für die Interaktion mit der Adobe Sign API entwickelt wurde, verkaufen, verbreiten oder anbieten möchten.

(d) **Attribution.** Die Attribution zur Adobe Sign API muss durch den Vermerk „Powered by Adobe Sign“ und einen Hyperlink auf <http://acrobat.adobe.com/us/en/sign.html> für Endanwender Ihrer Entwicklersoftware klar, deutlich und sichtbar sein.

13.5 Das Acrobat-SDK bietet zahlreiche Sicherheitsstandards für Dokumente und erweitert Adobe Acrobat Reader um zusätzliche Funktionen. Die folgenden Begriffe gelten nur für das Acrobat SDK:

- (a) Sie dürfen das Acrobat SDK nicht zum Erstellen, Entwickeln oder Verwenden von Programmen, Software oder Services verwenden, die
 - (i) mit Adobe Reader-Produkten kommunizieren und ein PDF-Dokument ändern oder speichern können (einschließlich des Speicherns von Änderungen an einer separaten Datei für solche Dokumente);
 - (ii) Header-Datei-Informationen verfügbar machen;
 - (iii) als Plug-in mit Adobe Reader-Produkten fungieren (sofern nicht ausdrücklich dafür lizenziert);
 - (iv) Berechtigungen oder Rechte in einem PDF-Dokument ändern, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die Verletzung von Zugriffsrechten, die für ein PDF-Dokument angegeben sind, z. B. das Öffnen verschlüsselter PDF-Dokumente ohne die autorisierte Kenntnis von PDF-Dokumentkennwörtern;
 - (v) die Funktionen der Adobe Acrobat-Software ohne schriftliche Genehmigung von Adobe ändern, einschließlich, aber nicht beschränkt auf das Ändern der Funktionen zur Gültigkeitsprüfung der elektronischen Signatur und
 - (vi) die Ausführung von Adobe Acrobat-Produkten auf einem Server ermöglichen.

14. Zusätzliche Einschränkungen für lizenzierte Schriften.

14.1. Beschränkte Lizenz. Vorbehaltlich der Bestimmungen dieser Bedingungen gewährt Adobe Ihnen eine nicht ausschließliche, weltweite, nicht übertragbare, eingeschränkte Lizenz, um (i) die unveränderten Lizenzierten Schriften für das Design und die Entwicklung der Entwicklersoftware, aber keiner sonstigen Software, zu verwenden; (ii) die unveränderten Lizenzierten Schriften in die Entwicklersoftware einzubetten und (iii) die Lizenzierten Schriften als in die Entwicklersoftware eingebettet zu verbreiten und öffentlich anzuzeigen, damit Endbenutzer die Lizenzierten Schriften wie vorgesehen in der Benutzeroberfläche der Entwicklersoftware verwenden können.

14.2. Voraussetzungen. Wenn Adobe Ihnen die Lizenzierten Schriften im Web Open Font Format („WOFF“) zur Verfügung stellt, müssen Sie die WOFF-Versionen der Lizenzierten Schriften in webbasierten Versionen der Entwicklersoftware und nicht in den OpenType Font-Versionen („OTF“) der Lizenzierten Schriften verwenden.

14.3. Einschränkungen und Verpflichtungen.

- (a) Es ist Ihnen untersagt, die Lizenzierten Schriften in einer Weise zu verwenden, die in diesen Bedingungen nicht ausdrücklich gestattet ist.
- (b) Ihre Entwicklersoftware enthält möglicherweise keine Funktionen, die den Export der Lizenzierten Schriften ermöglichen. Sie dürfen keinen Teil der Lizenzierten Schriften eigenständig oder auf eine Weise vertreiben, die es anderen Personen ermöglicht, die Lizenzierten Schriften zu verwenden.
- (c) Sie dürfen irgendeinem Teil der Lizenzierten Schriften keine Funktionalität hinzuzufügen oder irgendeinen Teil der Lizenzierten Schriften ändern, anpassen, übersetzen, konvertieren oder modifizieren oder Ableitungen davon erstellen oder erstellen lassen.
- (d) Sie dürfen die Ihnen in diesen Bedingungen gewährten Lizenzen nicht abtreten, vermieten, leasen, verleihen, unterlizenzieren, damit Handel treiben oder auf andere Weise übertragen.

- (e) Sie dürfen Ihren Zugriff auf die Lizenzierten Schriften nicht für andere zugänglich machen oder die Lizenzierten Schriften auf einem Server zur Verfügung stellen, auf dem sie von mehr als einem Computer gleichzeitig verwendet werden können.
- (f) Sie dürfen die Lizenzierten Schriften nicht dafür verwenden, Glyphen ganz oder teilweise zu rendern, herzustellen oder zu erfassen, um sie als Schrift oder Satzsystem zu verwenden.
- (g) Sie dürfen keine Disassemblierung, Dekompilierung oder Rückentwicklung der Lizenzierten Schriften durchführen oder auf andere Weise den Quellcode der Lizenzierten Schriften ermitteln oder in den Lizenzierten Schriften integrierte Mechanismen zum Schutz der Software ausschalten, umgehen oder auf andere Weise vermeiden, es sei denn, diese Einschränkungen sind in der zuständigen Gerichtsbarkeit ausdrücklich unzulässig.
- (h) Die Lizenzierten Schriften können bestimmte Schutzrechtshinweise, einschließlich Patent-, Urheberrechts- und Markenhinweise, enthalten. Sie müssen alle derartigen Schutzrechtshinweise, die in bzw. auf den Lizenzierten Schriften angezeigt werden, unverändert beibehalten (und dürfen diese weder entfernen noch verändern).
- (i) Sie müssen Ihren eigenen Lizenzvertrag für Endanwender in Ihre Entwicklersoftware einbinden. Ihr Lizenzvertrag für Endanwender darf keine Bedingungen enthalten, die nicht mit diesen Bedingungen übereinstimmen.

14.4. **Laufender Zugriff auf die lizenzierten Schriften.** Der laufende Zugriff auf die Lizenzierten Schriften kann eine wiederkehrende Internetverbindung zur Nutzung der Lizenzierten Schriften oder zur Autorisierung, Erneuerung oder Überprüfung Ihres Zugangs zu den Lizenzierten Schriften erfordern.