



## Red Room Audio エンドユーザー使用許諾契約書

お客様は、本製品を購入された時点で本エンドユーザー使用許諾書（以下「本契約書」と言います）の各条項に同意されたものとみなします。本契約書は以前のバージョン（2017年11月1日更新）のエンドユーザー使用許諾契約書の印刷版、デジタル版よりも優先されます。本製品に含まれるすべてのレコーディング、パフォーマンス、スクリプト、およびコードは、特に明記されていない限り Red Room Audio の知的財産であり、お客様が本製品を購入した後も Red Room Audio の所有物です。

Red Room Audio 製品を購入することで、商業目的および非商業目的でこれらのレコーディング、パフォーマンス、スクリプト、および / またはコードを使用、編集、実行、または使用するための非独占的ライセンスが付与されます。

### 正規ユーザー

個人・法人、および用途ごとの許諾内容は以下の通りです。

#### A. 個人のお客様

本契約書は、メインで本製品を使用するユーザー（以下「エンドユーザー」と言います）に適用されます。本契約書は、エンドユーザー以外の方が代理で購入した場合も、エンドユーザーに適用されます。

エンドユーザーは、自分が使用するコンピュータ全てに本製品をインストールすることができます。ただし、エンドユーザー以外が本製品を使用することはできません。

#### B. 企業及び学校法人、または組織による購入

本契約書は、共有スタジオ、ネットワークワークステーション、コンピューターラボなど、マルチユーザーとして購入したエンドユーザーに適用されます。この場合、ライセンサーは1人のユーザーではなく各機関／施設となります。個人のお客様とは対照的に、このライセンスは1台のコンピュータ／ワークステーションにのみインストール可能です。

購入された機関／施設に属するすべてのエンドユーザーは、正規ユーザーと見なされます。ただし、複数の正規ユーザーが同時に本製品にアクセスすることはできません。本製品を複数のユーザーが同時に使用する場合は、本製品を複数購入する必要があります。

### 権利の範囲

エンドユーザーは、音楽制作、演奏、レコーディング、作曲の範囲内で本製品を使用し、無制限に編集する権利を有します。

この権利には、映画のスコア、テレビのスコア、音楽ライブラリ、ビデオゲームのサウンドトラック、デジタルおよびフィジカルミュージックのリリース、アルバム、コンピレーションなどを含む、あらゆる種類の非営利および商用使用が含まれます。許可されていない使用は下記の通りです。

- ・ 他のサンプルライブラリーまたはソフト音源の製造に本製品を使用できません。
- ・ いかなる状況においても本製品から個々のサウンドを抜き出し、販売することはできません。

映画、テレビ、広告、およびビデオゲームで使用する個別のサウンドエフェクト（SFX）を作成するために本製品のサウンドを使用することができます。ただし、これらのサウンドをマーケットプレイス、ストックミュージック／ストックオーディオサイトなどで個別に販売することはできません。

### 所有権、再販および譲渡

いかなる方法、形、または形式でも、本製品を再配布、再販、電子的送信、アップロード、共有、またはレンタルすることは法律で禁止されています。

エンドユーザーは、デジタルで購入およびダウンロードされた本製品のバックアップコピーを作成することができます。このバックアップコピーには、製品の元のコピーと同じ制限が適用され、いかなる理由であっても他の個人に譲渡することはできません。

クリプトン・フューチャー・メディア株式会社（以下「当社」）は、本製品の契約原文（以下「契約原文」）を日本語に翻訳したものである本契約について、翻訳の完全性を保証するものではありません。もし本契約と契約原文に相違があったときには、契約原文を優先するものとします。また、その様な相違によって損害が生じたとしても、当社は保障いたしません。契約原文および本契約は、変更することがあります。その場合当社は、本契約の最新版を当社 WEB サイトにて公表するものとします。本契約に関してご質問がある場合、当社 (sonicwire@crypton.co.jp) までお問い合わせください。



## RedRoom Audio END USER LICENSE AGREEMENT

The following license is granted non-exclusively to all purchasers of our products. This version (updated November 1, 2017) supersedes any prior printed or digital versions of our license.

### OVERVIEW

All sound recordings, performances, scripting and/or code contained in this product is the intellectual property of Red Room Audio unless otherwise noted, and remain the property of Red Room Audio after the product is purchased. When purchasing a Red Room Audio product, you are purchasing a non-exclusive license to use, edit, perform, or otherwise utilize these recordings, performances, scripting and/or code for commercial and non-commercial purposes as defined below.

### AUTHORIZED USERS

Depending on the type of customer and usage scenario, authorized users of this license will vary. ALL purchases fall into category A or B.

#### A. Individual Purchase

This license is extended to customers who are purchasing as the primary user of the product, OR are purchasing on the behalf of another primary user (i.e. as a gift).

The licensee (primary user) MAY install the product on as many computer systems as he or she has access to. However, ONLY the licensee may use the product. No other users are authorized.

#### B. Corporate, Academic, Institutional Purchase

This license is extended to customers who are purchasing for a multi-user setting, such as a shared studio, networked workstation, computer lab, etc. In this case, the licensee is the institution and not any one user. In contrast with individual purchases, an institutional license applies to ONE computer / workstation. All users of that workstation who belong to the purchasing institution (licensee) shall be considered authorized users. However, at no point may multiple authorized users access one license simultaneously. Multiple licenses must be purchased if the product is to be used by multiple users simultaneously.

### SCOPE OF LICENSE

The licensee is entitled to the use and unlimited editing of the product within the scope of music production, performance, recording, and composition. This includes both non-commercial and commercial usage of all types, including, but not limited to, film scores, television scores, music libraries, video game soundtracks, digital and physical music releases, albums, compilations, etc. Exceptions to this scope are listed below.

The licensee MAY NOT use the product in the production of any other sample library or virtual instrument products.

The licensee MAY NOT sell individual sounds from a product in any context.

For clarity: The licensee MAY use sounds from the product to create individual sound effects (SFX) for use in film, TV, advertising, and video games. However, the licensee cannot sell these sounds individually via marketplace, stock music/stock audio site, etc.

### OWNERSHIP, RESALE AND TRANSFER

Redistributing, reselling, electronically transmitting, uploading, sharing, or renting the product in any way, shape, or form is prohibited by law. The licensee may create a physical backup copy of any digitally purchased and downloaded product. This backup copy is subject to the same limitations as the original copy of the product, and may not be transferred to any other individual for any reason.