

HALO: MASTER CHIEF 컬렉션

최종 사용자 사용권 계약

미합중국에 거주하시는 경우(또는 주사무소를 미합중국에 둔 사업체인 경우), 아래 "구속력 있는 중재 및 집단소송 포기" 조항을 읽어 주시기 바랍니다. 해당 조항은 분쟁 해결 방식에 영향을 미칩니다.

Halo: Master Chief 컬렉션(이하 "당사 게임") 및 관련 커뮤니티 구성원을 보호하기 위하여, 이 최종 사용자 사용권 계약(END USER LICENSE AGREEMENT, 이하 "EULA")에서는 본 게임을 다운로드하고 사용하는 데 대한 귀하의 권리 및 제한을 포함한 사용권 조건을 규정합니다. 이 사용권 계약은 귀하와 당사(Microsoft Corporation, 이하 "Microsoft") 사이의 법적 계약으로서, 동 조건을 준수하지 않는 경우 당사 게임 사용을 중단할 수 있으며, 당사가 필요하다고 판단하는 경우 당사 변호사의 개입을 요청할 수도 있습니다.

당사 게임을 구매, 다운로드, 사용, 또는 플레이 하시는 경우, 이 EULA의 조건에 동의하시는 것으로 간주합니다. 동의를 원하지 않으시는 경우, 또는 동의가 불가능 하신 경우, 당사 게임을 구매, 다운로드, 사용, 또는 플레이 할 수 없습니다. 이 EULA는 [microsoft.com website](https://www.microsoft.com/privacy) [사용약관 \(이하 "Microsoft 사용약관"\)](#), 당사 [행동강령](#), [상표 및 브랜드 지침](#), 당사 [Microsoft 개인정보 보호방침](#)의 내용을 포괄합니다. 본 EULA에 동의함으로써, 귀하는 상기 문서 조건 일체에 동의하는 것으로 간주합니다. 따라서 해당 문서 일체를 주의 깊게 읽어 주시기 바랍니다.

요구사항

당사 게임은 귀하의 유효한 Xbox Live 계정으로만 사용 및 플레이 할 수 있습니다.

제1 규칙

제1 규칙은, 당사가 구체적으로 동의하지 않는 한 당사 게임을 비롯한 당사의 제품을 배포할 수 없다는 것입니다. "당사의 제품을 배포"함은 다음을 의미합니다.

- 당사 게임의 사본을 타인에게 제공하는 행위
- 당사 제품을 상업적으로 사용하는 행위

- 당사 제품으로부터 수익 창출을 시도하는 행위
- 타인이 당사 제품에 부당하거나 부정한 방법으로 접근하게 하는 행위

상업적으로 사용함은 수익이나 소득 창출을 목적으로 한 판매, 사용권 부여, 임대, 제공을 의미합니다.

당사가 구체적으로 동의하지 않는 한, 명확성을 기하기 위하여, "당사 게임" 또는 "당사 제품"은 당사 게임에 대한 클라이언트 및 서버를 포함하며, 플랫폼을 불문한 HALO: MASTER CHIEF 컬렉션을 포함하나 이에 국한되지 않는 것으로 합니다. 또한 게임의 업데이트, 패치, 다운로드 가능 콘텐츠, 애드온, 수정 버전 및 그 일부, 그 밖에 당사의 제품 일체를 포함합니다.

그 외의 경우 당사는 귀하의 행위에 관여하지 않습니다. 오히려, 당사 제품으로 멋진 활동을 펼쳐 주시기를 기대합니다. 다만 이 EULA 규정을 준수해 주십시오.

당사 게임의 사용

귀하는 귀하의 장치에서 당사 게임을 스스로 플레이하고 이용할 수 있는 사용권을 부여 받았습니다.

아래에서는 그 외 다른 행위에 대한 제한적 권리를 귀하에게 부여합니다. 다만, 과도한 행위를 방지하기 위해 불가피하게 선을 그어야 합니다. 당사 제품과 관련한 창작물을 제작하고 싶으신 경우, 감사를 드리는 동시에, 해당 창작물이 공식 창작물로 해석되지 않도록 해 주시고, 이 EULA와 위에 언급한 상표 및 브랜드 지침을 준수해 주시기 바랍니다. 무엇보다, 당사 제품을 상업적으로 사용해서는 안 됩니다.

귀하가 이 EULA 규정을 위반할 경우, 당사는 당사가 귀하에게 제공하는 당사 게임 사용 및 플레이에 관한 사용권과 허가를 취소할 수 있습니다.

당사 게임을 구매하는 경우, 귀하는 당사 게임을 귀하의 개인 장치에 설치하도록 허가하는 사용권을 부여 받게 됩니다. 이에 따라 이 EULA 규정에 의하여 해당 장치에서 게임을 사용하고 플레이 할 수 있습니다. 이러한 허가는 귀하 개인을 위한 것이며, 따라서 당사 게임이나 그 일부를 타인에게 배포하는 것은 허용되지 않습니다. 또한 당사 게임을 판매, 대여하거나 타인이 접근할 수 있도록 제공할 수도 없습니다. 또한 라이선스 키를 양도하거나

재판매하는 행위도 허용되지 않습니다. 위의 규정은 당사 게임을 불법복제와 사기행위로부터 보호하는 데 있어 중요합니다. 또한 위의 규정은 당사 커뮤니티 구성원들이 당사 게임의 불법복제판을 구매하거나 사기성 라이선스 키를 구매하지 않도록 하는 데 있어서도 중요합니다. 라이선스 키가 사기에 해당하는 경우, 당사는 해당 키를 취소할 수 있습니다.

당사 게임을 구매한 경우, 각종 모드, 툴, 플러그인 등을 추가하여 원하는 대로 플레이 해 보고 수정할 수 있습니다. 아래에서는 이러한 요소를 합쳐 "모드"로 지칭합니다. "모드"는 귀하 및 타인의 창작물로서 저작권의 보호를 받는 당사의 코드 또는 콘텐츠의 상당한 일부가 포함되지 않은 것을 의미합니다. Halo: Master Chief 컬렉션에 모드를 결합할 경우, 아래에서는 해당 결합을 당사 게임의 "모드 버전"으로 지칭합니다. 무엇이 모드에 해당하는지에 대한 최종 결정 권한은 당사에 있습니다. 귀하는 당사 게임 또는 소프트웨어의 어떠한 모드 버전도 배포할 수 없으며, 그리핑(griefing) 목적으로 모드를 사용할 수 없습니다. 기본적으로, 모드는 배포할 수 있습니다. 반대로 당사 게임의 해킹 버전이나 모드 버전 또는 서버 소프트웨어는 배포할 수 없습니다.

합리적인 선 안에서, 귀하는 당사 게임에 대한 스크린샷과 영상을 마음대로 활용할 수 있습니다. 여기에서 "합리적인 선"은, 스크린샷과 영상을 상업적으로 이용할 수 없으며, 부당하거나 당사 권리에 악영향을 미치는 행위를 할 수 없음을 의미합니다. 단, 당사가 이 EULA에서 구체적으로 허용하거나, 상표 및 브랜드 지침을 통해 허용하거나, 귀하와의 특정 계약에서 규정한 경우에는 그렇지 않습니다. 다만 당사 게임에 대한 영상을 비디오 공유 및 스트리밍 사이트에 업로드할 경우, 해당 영상에 광고를 게시할 수 있습니다. 또한, 아트 관련 자료를 추출해서 공유하지 마십시오. 전혀 즐겁지 않은 행위입니다.

기본적으로, 간단히 표현하자면, 당사가 만든 어떠한 것도 당사가 구체적으로 괜찮다고 명시하지 않는 이상 상업적으로 이용할 수 없습니다. 단, 법에서 "공정 사용"이나 "공정 거래" 등의 법리로 상업적 사용을 허가하는 경우에는 상업적 사용이 가능합니다. 하지만, 관련법에서 허용하는 범위 안에서만 가능합니다.

당사 게임의 무결성을 확보하기 위하여, 모든 게임 다운로드와 업데이트는 승인된 출처로부터 이루어져야 합니다. 또한 중요한 점은, 당사는 제3자 툴/서비스를 "공식"으로 보지 않는다는 것입니다. 해당 툴/서비스의 품질을 보증할 수 없기 때문에 그렇습니다.

이러한 방침은 당사 게임에 대한 고객 여러분에 대한 책임 완수의 일환이기도 합니다. 당사 브랜드 및 자산 활용 지침도 읽어주세요.

경쟁 서비스

또한, 귀하는 당사 게임을 경쟁 서비스 구축을 위해 사용할 수 없습니다. 예를 들어, 귀하는 다음 행위를 할 수 없습니다.

- 코드 사용: 당사 게임 내 코드 또는 그 일부를 MCC 환경에 속하지 않은 다른 프로그램이나 애플리케이션에 사용하는 행위
- 클라우드 컴퓨팅: 당사 게임 등 당사 플랫폼을 승인되지 않은 제3자 "클라우드 컴퓨팅" 서비스, "클라우드 게이밍" 서비스, 그 밖에 당사 게임 콘텐츠를 제3자 서버에서 다른 장치로 무단으로 스트리밍하거나 전송할 수 있게 하는 소프트웨어 및 서비스와 관련하여 사용하는 행위
- 매치 메이킹: 목적 여하를 불문하고, 당사 게임을 위한 매치 메이킹 서비스를 호스팅, 제공, 개발하거나, 당사 게임이 사용하는 통신 프로토콜을 탈취, 에뮬레이트, 또는 리디렉팅 하는 행위. 인터넷, 네트워크 플레이, 콘텐츠 종합 네트워크 등을 통한 무단 플레이를 포함하나 이에 국한되지 않습니다.
- 무단 연결: 플랫폼에 대한 무단 연결을 원활화, 생성, 유지하는 행위. (i) 당사 플랫폼을 에뮬레이트하거나, 또는 에뮬레이트를 시도하는 무단 서버에 대한 연결 (ii) 343 Industries가 명시적으로 승인하지 않은 제3자 프로그램이나 도구를 이용한 연결을 포함하나 이에 국한되지 않습니다.

데이터

이 소프트웨어는 Microsoft에 전송되는 데이터를 수집하는 다른 Microsoft 제품과 상호작용할 수 있습니다. Microsoft가 수집하는 개인정보에 대한 처리와 관련한 자세한 사항은 [Microsoft 개인정보 처리방침](#)을 참고해 주십시오.

당사 게임 및 기타 제품의 소유자

당사는 이 사용권 계약을 통해 귀하에 대하여 당사 게임을 귀하의 장치에 설치하고 플레이할 수 있도록 허락하고 있지만, 게임에 대한 소유권은 여전히 당사가 보유하고 있습니다. 당사는 또한

당사 게임에 포함된 당사 브랜드 및 기타 콘텐츠를 소유합니다. 따라서, 당사 게임을 플레이 할 경우, 귀하는 해당 게임을 구매하는 것이 아니라 이 EULA에 따라 당사 게임을 플레이/사용하는 것입니다. 당사 게임 및 그 설치와 관련하여 귀하에게 부여되는 허가는 이 EULA에서 정한 허가 뿐입니다.

귀하가 당사 게임을 위해 처음부터 제작한 모드는 귀하의 소유입니다(프리런 모드와 인메모리 모드 포함). 해당 모드는 원하는 대로 활용할 수 있으나, 상업적 목적으로는 사용할 수 없으며(상업적 사용은 위에서 정의했습니다), 당사 게임의 모드 버전은 배포할 수 없습니다. 모드는 귀하의 창작물을 의미하며, 당사 코드 또는 콘텐츠가 상당 부분 포함된 경우에는 이에 해당하지 않음을 명심해 주십시오. 귀하가 소유하는 것은 귀하가 창작한 것 뿐입니다. 귀하는 당사의 코드나 콘텐츠에 대한 소유권이 없습니다.

콘텐츠

당사 게임을 통하여 또는 당사 게임 상에서 콘텐츠를 제공하는 경우, 귀하는 당사에게 해당 콘텐츠를 사용, 복제, 수정, 각색, 배포, 공개하는 것을 허락합니다. 이러한 허가는 철회할 수 없으며, 귀하는 또한 당사가 타인이 귀하의 콘텐츠를 사용, 복제, 수정, 각색, 배포, 공개하는 것을 허락할 수 있음에 동의합니다. 이 때 귀하의 콘텐츠에 대한 소유권을 포기하는 것이 아니며, 당사와 기타 사용자에게 콘텐츠를 사용할 수 있도록 허가를 부여할 뿐입니다. 예를 들어, 귀하가 당사 웹사이트에 게시하는 콘텐츠를 타인이 읽을 수 있도록 하기 위해서는 당사가 해당 콘텐츠를 복제하고, 형식을 바꾸고, 배포해야 하는 경우가 있습니다. 이러한 허가를 부여하기를 원치 않으시는 경우, 당사 게임 상에, 또는 당사 게임을 통하여 콘텐츠를 제공하지 마십시오. 콘텐츠 제공 시 먼저 주의 깊게 생각해 주시기 바랍니다. 해당 콘텐츠가 공개될 수도 있고, 귀하가 원하지 않는 방식으로 타인이 해당 콘텐츠를 이용할 수도 있기 때문입니다.

당사 게임 상에, 또는 당사 게임을 통하여 콘텐츠를 제공하는 경우, 해당 콘텐츠는 타인에게 불쾌하거나 불법적인 콘텐츠가 아니어야 합니다. 정직하고, 귀하가 직접 창작한 콘텐츠이어야 합니다. 당사 게임을 사용해 제공할 수 없는 콘텐츠 유형으로는 인종차별적이거나 동성애 혐오 표현을 포함한 게시물, 괴롭힘 또는 트롤링에 해당하는 게시물, 불쾌하거나 당사 또는 타인의 명예를 훼손하는 게시물, 외설물 또는 타인의 창작물이나 이미지를 포함하는 게시물, 모더레이터를 사칭하거나 타인을 속이거나 이용하려 하는 게시물 등이 포함됩니다. 보다 자세한 사항은 아래 콘텐츠 지침을 참조해 주십시오.

귀하가 당사 게임을 통하여 제공하는 콘텐츠는 귀하가 창작한 것이어야 하며, 귀하는 그러한 창작에 대한 허가 또는 법적 권리를 보유해야 합니다. 귀하는 당사 게임을 이용하여 타인의 권리를 침해하는 콘텐츠를 제공하지 않아야 하며, 이에 동의합니다.

당사는 당사의 재량에 따라 콘텐츠를 삭제할 권리를 보유합니다.

콘텐츠 지침

HALO: MASTER CHIEF 컬렉션 및 해당 서비스를 이용하면 각종 콘텐츠를 창작하고 다양하고 광범위한 청중을 대상으로 공유할 수 있습니다. 당사는 당사 게임의 생태계가 모든 사람에게 열려 있기를 바랍니다. 이에 따라 특정 콘텐츠는 당사 서비스를 통해 공유하거나 전송할 수 없습니다.

성적이거나 노골적으로 폭력적인 콘텐츠

성적이거나 과도하게 폭력적인 콘텐츠는 허용되지 않습니다.

불법적이거나 위험한 콘텐츠

도박, 마약, 동물 학대, 사기, 해킹, 불법복제 등 불법행위와 관련되거나 이를 조장하는 콘텐츠는 허용되지 않습니다.

침해적이거나 승인되지 않은 콘텐츠

귀하가 창작한 것이 아니거나 소유자로부터 사용 허가를 받지 않은 콘텐츠는 공유 또는 사용할 수 없습니다.

불관용적이거나 차별적인 콘텐츠

당사 게임의 생태계는 다양한 인종, 민족, 피부색, 종교, 젠더 정체성, 성적 지향성, 능력, 국적을 지닌 모든 이들에게 열려 있습니다. 당사는 장애를 포함해 위와 같은 특성에 기반한 차별적 콘텐츠를 허용하지 않습니다.

당사 게임에서 귀하가 대화하는 상대방이 누구인지 주의를 기울이시기 바랍니다. 타인의 말이 진실인지, 타인이 밝히는 자신의 정체가 사실인지 여부는 당사로서도, 귀하로서도 확실히 알기 어렵습니다. 귀하에 대한 정보를 제공할 경우 다시 한 번 생각하세요.

업데이트

당사는 수시로 업데이트, 업그레이드, 패치(패치도 당사에서는 "업데이트"로 부릅니다)를 제공할 수 있으나, 그러한 의무가 있는 것은 아닙니다. 또한 어떠한 당사 게임에 대해서도 계속 지원 또는 유지관리를 수행할 의무가 없습니다. 물론, 당사는 당사 게임에 대한 신규 업데이트를 계속 제공하기 원합니다. 다만 이를 보장할 수 없을 뿐입니다. 업데이트가 출시될 경우, 게임이 변경되어 모드 등 다른 소프트웨어와 잘 호환되지 않을 수 있습니다. 애석한 일이지만, 이러한 문제에 대하여 당사는 책임이 없습니다. 이러한 문제가 발생한 경우, 구버전으로 게임을 실행해 보십시오.

구속력 있는 중재 및 집단소송 포기

이 장은 귀하가 미합중국에 거주하는 경우(또는 주사무소를 미합중국에 둔 사업체인 경우)에 적용됩니다. 귀하와 Microsoft 사이에 분쟁이 발생할 경우, 귀하와 Microsoft는 60일 동안 비공식 해결을 위해 노력하기로 동의합니다. 그러한 노력이 불가능한 경우, 귀하와 Microsoft는 판사 또는 배심원단에 의한 법원 재판을 청구하는 대신, 미국중재협회(American Arbitration Association)를 대상으로 연방중재법(Federal Arbitration Act, 이하 "중재법") 구속력 있는 개별 중재를 신청하기로 합의합니다. 이에 따라, 분쟁은 법원이 아닌 독립적인 중재인의 결정에 따라 해결합니다. 집단소송, 집단중재, 민간소추권자(private attorney-general) 소송, 그 밖에 특정인이 대리인으로 행위하는 그 밖의 절차는 허용되지 않습니다. 개별 절차를 모든 당사자의 동의 없이 병합하는 것 또한 허용되지 않습니다. 전체 중재합의서에는 위 조건 말고도 많은 내용이 있으며, <https://aka.ms/arb-agreement-4>에서 확인할 수 있습니다. 귀하와 Microsoft는 해당 조건에 동의합니다.

당사의 책임, 준거법, 분쟁 해결 장소

이 EULA의 조건은 당사 게임에 적용되는 법에 의하여 귀하가 보유하는 법적(법정) 권리 일체에 영향을 주지 않습니다. 귀하는 또한 귀하에 적용되는 법에서 배제할 수 없는 것으로

규정한 특정 권리를 보유할 수 있습니다. 당사가 이 계약에서 기술하는 어떠한 내용도, 그 표현상 귀하의 법적 권리에 배치되는 것으로 보일 경우에도, 해당 법적 권리에 영향을 미치지 않습니다. 이것이 바로 당사가 사용하는 "관련법의 적용을 전제로" 표현의 의미입니다.

관련법의 적용을 전제로, 귀하가 당사 게임 카피를 획득한 경우, 당사는 해당 카피를 "현 상태로" 제공합니다. 업데이트 또한 "현 상태로" 제공됩니다. 위 규정은 곧, 당사는 당사 게임이나 관련 업데이트의 기준 또는 품질에 대하여, 그리고 당사 게임에 대하여 지장이 없다거나 오류가 없다는 내용의, 어떠한 약속, 보증, 보장, 조건도 부가하지 않음을 의미합니다. 당사는 위 사항에 의한 손실 또는 손해에 대하여 책임이 없습니다. 당사 게임 또는 업데이트 사용에 대한 품질 및 성능 관련 위험 일체는 귀하가 부담합니다. 귀하는 당사가 게임을 완성 전에 출시할 수 있으며, 따라서 게임에 버그가 있을 수 있지만(그리고 많은 경우 그렇겠지만), 당사는 귀하가 완벽한 게임을 기다리게 하기 보다는 보다 일찍 게임을 출시하는 편을 선호한다는 점을 수용해야 합니다. 버그에 해당할 수 있는 사항을 당사에 통보하기 원하시는 경우에 대비해, 당사는 해당 목적을 위한 사이트를 마련하고 있습니다. <http://www.halowaypoint.com/>.

귀하 및/또는 당사가 법원에서 분쟁을 다루는 경우(귀하도 마찬가지이겠지만, 당사도 이러한 일이 없기를 바랍니다), 해당 재판의 재판적(즉, 사건을 다룰 장소)는 (미합중국 거주인의 경우) 워싱턴주 킹 카운티 주 법원 또는 연방법원, 또는 (캐나다 거주인인 경우) 온타리오주 법원입니다 (미합중국 거주인의 경우, 대부분의 분쟁은 법원이 아닌 중재에 회부합니다). 이 EULA 및 이 EULA, 당사 게임, 당사 웹사이트와 관련된 분쟁을 포함한 일체의 분쟁은, 국제사법 원칙을 제외하고, 귀하가 거주하는 주법에 의하여 규율됩니다. 단, 중재와 관련된 모든 사항은 연방중재법의 규율을 받습니다.

소비자 권리, 지역별 차이

이 계약은 특정 법적 권리를 기술하고 있습니다. 이 외에도 귀하는 귀하의 주법 또는 국가법에 따라 소비자 권리를 포함한 다른 권리를 보유할 수 있습니다. 귀하의 Microsoft와의 관계와는 별개로, 귀하는 귀하가 당사 게임을 획득한 상대 당사자와 관련하여 특정 권리를 지닐 수 있습니다. 이 계약은, 귀하의 주법 또는 국가법이 그러한 권리에 대한 변경을 허가하지 않는 경우, 해당 권리를 변경하지 않습니다. 예를 들어, 귀하가 아래 지역 중 하나에서 당사 게임을 획득한 경우, 또는 국가의 강행법규가 적용되는 경우, 다음 조항이 귀하에게 적용됩니다.

- a) **호주.** 귀하는 호주 소비자법(Australian Consumer Law)에 따른 권리를 보장 받으며, 이 계약의 어떠한 내용도 그러한 권리에 영향을 미치는 것을 의도하지 않습니다.
- b) **캐나다.** 이 게임을 캐나다에서 획득하신 경우, 업데이트 기능을 끄거나, 귀하의 장치를 인터넷에서 분리하거나(다만 이 때는 인터넷에 장치를 다시 연결할 경우, 그 시점에, 게임이 업데이트 확인 및 설치를 다시 시작하게 됩니다), 게임을 삭제함으로써 업데이트 수령을 중단할 수 있습니다. 제품 관련 문서가 있는 경우, 해당 문서에서도 귀하의 장치 또는 게임에 대한 업데이트를 차단하는 방법을 명시하고 있습니다.
- c) **독일 및 오스트리아**
 - i. **보증.** 올바른 사용권이 부여된 게임의 경우 해당 게임에 수반된 어떠한 Microsoft 자료에서 기재한 바에 실질적으로 부합하게 작동할 것입니다. 단, Microsoft는 사용권이 부여된 게임에 대하여 어떠한 계약상의 보증도 제공하지 않습니다.
 - ii. **책임 제한.** 고의 또는 중과실에 의한 제조물책임법(Product Liability Act)상 청구, 또는 사망 또는 개인적/신체적 상해의 경우, Microsoft는 법규에 따른 책임을 집니다.

상기 ii항의 적용을 전제로, Microsoft가 이 계약의 적법한 이행을 원활히 하는 중대한 계약상 의무로서, 이를 위반할 경우 이 계약의 목적 달성을 위태롭게 하며, 이를 준수할 것임을 당사자 일방이 계속 신뢰할 수 있는 의무(소위 "필수 의무(cardinal obligation)")를 위반한 경우, Microsoft는 경과실 책임을 집니다. 다른 경과실의 경우, Microsoft는 경과실 책임을 지지 않습니다.

보증 면책 고지 당사 게임은 "현 상태"로 제공됩니다. 당사 게임 사용으로 인한 위험은 귀하가 부담합니다. Microsoft는 어떠한 명시적은 보증, 보장, 조건도 제공하지 않습니다. 관련법에서 허용하는 범위에 한해, Microsoft는 상품성 보증, 특정 목적에 대한 적합성 보증, 비침해성 보증 등을 포함한 묵시적 보증 일체를 배제합니다.

손해배상의 제한 및 배제 위의 보증 면책 고지에도 불구하고 귀하에게 손해배상을 구할 근거가 있는 경우, Microsoft 및 그 공급업체로부터 구할 수 있는 손해배상은 최대 미화 5달러의 직접 손해배상에 국한됩니다. 그 밖에 간접손해, 일실손해, 특별손해, 결과적 손해 또는 부수적 손해에 대한 배상은 청구할 수 없습니다.

이 제한은 다음에 대하여, 각각에 대한 관련법에서 허용하는 범위 내에서 적용됩니다. (a) 당사 게임, 서비스, 써드 파티 인터넷 사이트 상의 콘텐츠(코드 포함), 제3자 애플리케이션

일체 (b)계약 위반, 보증, 보장, 또는 조건 위반에 대한 주장, 엄격책임, 과실, 기타 불법행위 주장 및 그 밖의 주장.

위 제한은 또한 Microsoft가 손해배상 가능성을 알았거나 알았어야 하는 경우에 한하여 적용됩니다. 귀하가 거주하는 주나 국가가 부수적, 결과적 손해 및 기타 손해를 배제하거나 제한하지 못하도록 금지하는 경우, 이로 인해 상기 제한 또는 배제는 귀하에게 적용되지 않을 수 있습니다.

해제

귀하가 이 계약 조건을 위반할 경우, 당사는 당사의 선택에 따라 이 EULA를 언제나 해지할 수 있습니다. 귀하 또한 언제나 이 계약을 해지할 수 있습니다. 귀하의 장치에서 해당 게임을 삭제하면 EULA 또한 해지됩니다. 이 EULA가 해지될 경우, 귀하는 그 이후에는 이 계약상 사용권에 의하여 귀하에게 부여된 해당 게임에 대한 권리를 더 이상 보유하지 않습니다. 다만 귀하가 해당 게임을 활용하여 창작한 창작물에 대한 권리는 여전히 귀하가 보유합니다. (미합중국 거주인인 경우) 중재합의 및 "당사 게임 및 기타 제품의 소유자", "당사의 책임, 준거법, 분쟁 해결 장소", "해지", "일반조항" 등의 조항은 이 EULA가 해지된 후에도 계속 적용됩니다.

일반

당사는 이 EULA를 수정할 사유가 있는 경우 수시로 수정할 수 있습니다. 이러한 수정은 당사 게임, 당사 업무, 당사의 법적 의무에 대한 변경을 포함합니다. 위와 같은 변경사항은 법적으로 적용되는 범위 내에서만 유효합니다. 예를 들어, 귀하가 당사 게임을 싱글 플레이어 모드로만 사용하고 당사가 제공하는 업데이트를 사용하지 않는 경우 기존 EULA가 적용되지만, 귀하가 업데이트를 사용하고, 당사 게임 중 당사의 지속적 온라인 서비스 제공에 의존하는 부분을 사용하는 경우, 새로운 EULA가 적용됩니다. 당사는 귀하에게 EULA에 대한 일체의 변경사항을 그 시행 전에 당사 웹사이트 공지를 게시하거나 그 밖의 합리적 방법을 활용하여 공지합니다. 당사는 이러한 변경과 관련하여 불공정한 행위를 하지 않을 것입니다. 다만, 법이 변경되거나 특정인이 당사 게임의 다른 사용자에게 영향을 미치는 행위를 한 경우, 해당 행위를 중단하고/하거나 이 EULA를 해지할 권리를 행사해야 함을 인정할 수 밖에 없음을 알려 드립니다.

원하는 경우 제안을 할 수 있습니다. 귀하가 당사에 대하여 당사 웹사이트 또는 게임에 대한 제안을 하는 경우, 해당 제안은 무료로 제공되며 당사는 해당 제안을 수용하거나 고려할 의무가 없습니다. 즉, 당사는 귀하의 제안을 어떠한 방식 및 목적으로도 활용할 수 있으며, 그에 대한 대가를 지급할 의무가 없습니다.