

HALO: THE MASTER CHIEF COLLECTION UMOWA LICENCYJNA Z UŻYTKOWNIKIEM KOŃCOWYM

JEŚLI UŻYTKOWNIK MIESZKA (LUB, JEŚLI UŻYTKOWNIKIEM JEST PRZEDSIĘBIORSTWO, MA GŁÓWNE MIEJSCE PROWADZENIA DZIAŁALNOŚCI) W STANACH ZJEDNOCZONYCH, POWINIEN ZAPOZNAĆ SIĘ Z POSTANOWIENIAMI PUNKTU „WIAŻĄCY WYROK SĄDU POLUBOWNEGO I ZRZECZENIE SIĘ WYKONANIA PRAWA DO POSTĘPOWANIA ZBIOROWEGO PRZED SĄDEM POLUBOWNYM” PONIŻEJ. POSTANOWIENIA TEGO PUNKTU WPŁYWAJĄ BOWIEM NA SPOSÓB ROZSTRZYGANIA SPORÓW.

Aby chronić grę Halo: The Master Chief Collection („Gra”) oraz członków społeczności Microsoft, niniejsza umowa licencyjna z użytkownikiem końcowym („Umowa EULA”) określa postanowienia licencyjne, w tym prawa i ograniczenia użytkownika, dotyczące pobierania i używania Gry. Niniejsza licencja stanowi porozumienie prawne między Użytkownikiem a Microsoft Corporation („Microsoft”). Jeśli Użytkownik nie przestrzega jej postanowień, Microsoft może uniemożliwić Użytkownikowi używanie Gry, przy czym, jeśli uzna za konieczne, może nawet zaangażować w tę sprawę swoich prawników.

Jeśli Użytkownik kupi, pobierze lub gra w Grę lub jej używa, zgadza się na postanowienia Umowy EULA. Jeśli Użytkownik nie chce lub nie może zgodzić się na te postanowienia, wówczas nie może kupić, pobrać ani używać Gry ani w nią grać. Integralną częścią Umowy EULA są [warunki używania witryny microsoft.com \(Warunki Używania Microsoft\)](#), [Kodeks postępowania](#) Microsoft, [Wytyczne w sprawie znaków towarowych i marek Microsoft](#) oraz [Oświadczenie Microsoft o ochronie prywatności](#). Jeśli Użytkownik zgadza się na Umowę EULA, zgadza się wówczas na wszystkie postanowienia powyższych dokumentów, powinien zatem uważnie się z nimi zapoznać.

WYMAGANIA

Użytkownik może używać Gry lub w nią grać wyłącznie przy użyciu ważnego konta Xbox Live Użytkownika.

ZASADA GŁÓWNA

Zasadą główną jest zakaz rozpowszechniania przez Użytkownika bez wyraźnej zgody Microsoft Gry lub jakichkolwiek materiałów przygotowanych przez Microsoft. Sformułowanie „rozpowszechnianie jakichkolwiek materiałów przygotowanych przez Microsoft” oznacza:

- przekazywanie innej osobie kopii Gry;
- czynienie komercyjnego użytku z jakichkolwiek materiałów przygotowanych przez Microsoft;
- podejmowanie prób zarabiania pieniędzy na bazie jakichkolwiek materiałów przygotowanych przez Microsoft lub
- udostępnianie innym osobom jakichkolwiek materiałów przygotowanych przez Microsoft w sposób nieuzasadniony lub niesprawiedliwy.

„Komercyjny użytek” to sprzedaż, udzielenie licencji, wydzierżawienie, udostępnienie lub przekazanie do celów zarobkowych lub generujących dochód.

O ile Microsoft wyraźnie nie stwierdzi inaczej, terminy „Gra” lub „materiały przygotowane przez Microsoft” oznaczają w szczególności oprogramowanie klienckie lub serwerowe do Gry oraz obejmują grę Halo: The Master Chief Collection na wszystkich platformach. Ponadto terminy te obejmują wszelkie aktualizacje, poprawki, treści do pobrania, dodatki lub zmodyfikowane wersje Gry lub materiałów przygotowanych przez Microsoft, w całości lub części.

Wszystko, co nie jest zabronione na mocy Umowy EULA, jest Użytkownikowi dozwolone i Microsoft zachęca Użytkownika do kreatywności w takim dozwolonym zakresie.

UŻYWANIE GRY

Użytkownik otrzymuje na Grę licencję, na mocy której może samodzielnie w nią grać i używać jej na swoich urządzeniach.

Ponadto Microsoft udziela Użytkownikowi ograniczonych praw do robienia innych rzeczy, ale musi jednocześnie wyznaczyć granicę, aby Użytkownik nie posunął się za daleko. Jeśli zatem Użytkownik chce zrobić coś odnoszącego się do materiałów przygotowanych przez Microsoft, może to zrobić nieoficjalnie, zgodnie z postanowieniami Umowy EULA oraz wspomnianymi powyżej Wytycznymi w sprawie znaków towarowych i marek. Przede wszystkim jednak Użytkownik nie może czynić komercyjnego użytku z jakichkolwiek materiałów przygotowanych przez Microsoft.

Udzielone przez Microsoft zezwolenie i licencja na używanie Gry i granie w nią mogą zostać wycofane, jeśli Użytkownik naruszy którekolwiek postanowienie Umowy EULA.

Z chwilą nabycia Gry Użytkownik otrzymuje licencję, która uprawnia go do zainstalowania Gry na swoim urządzeniu osobistym. Użytkownik może wówczas używać Gry i grać w nią na tym urządzeniu w sposób określony w Umowie EULA. Zezwolenie to ma charakter osobisty, Użytkownik nie może zatem rozpowszechniać Gry w całości ani w części wśród innych osób. Oznacza to również, że Użytkownik nie może sprzedawać, wypożyczyć ani udostępnić Gry innym osobom. Ponadto Użytkownik nie może przekazywać ani odsprzedawać żadnych kluczy licencyjnych. Przestrzeganie powyższych postanowień istotnie ułatwia Microsoft ochronę Gry przed piratami i oszustami. Ważne jest również zapobieganie kupowaniu przez członków społeczności Microsoft pirackich wersji Gry lub fałszywych kluczy licencyjnych, które w przypadku takiego oszustwa Microsoft może unieważnić.

Po zakupie Gry Użytkownik może w nią grać i ją modyfikować za pomocą różnych modyfikacji, narzędzi lub wtyczek („Mody”). „Mod” to stworzony przez Użytkownika lub inną osobę oryginalny utwór, który nie zawiera istotnej części kodu lub treści Microsoft objętych prawem autorskim. Po zintegrowaniu Modu Użytkownika z grą Halo: The Master Chief Collection powstaje tzw. „Wersja Zmodyfikowana” Gry. O tym, co jest, a co nie jest Modem, decyduje ostatecznie Microsoft. Użytkownik nie może rozpowszechniać żadnych Wersji Zmodyfikowanych Gry lub oprogramowania, ani używać modów do griefingu. Zasadniczo Mody

można rozpowszechniać, natomiast nie można rozpowszechniać wersji zhakowanych ani Wersji Zmodyfikowanych oprogramowania klienckiego lub serwerowego Gry.

W granicach rozsądku Użytkownik może dowolnie używać zrzutów ekranu i filmów z Gry. Sformułowanie „w granicach rozsądku” oznacza, że Użytkownik nie może czynić z nich komercyjnego użytku, ani robić z nimi rzeczy, które są niesprawiedliwe lub negatywnie wpływają na przysługujące Microsoft prawa, chyba że Microsoft wyraźnie wyraził na to zgodę w Umowie EULA, Wytycznych w sprawie znaków towarowych i marek lub w specjalnej umowie zawartej z Użytkownikiem. Użytkownik może jednak zamieszczać reklamy w filmach z Gry, które przekazuje do serwisów streamingowych i witryn do udostępniania wideo. Użytkownik nie może kopiować i rozpowszechniać kopii grafik Microsoft.

Zasadniczo Użytkownik nie może czynić komercyjnego użytku z jakichkolwiek materiałów przygotowanych przez Microsoft, chyba że uzyska na to wyraźną zgodę Microsoft. Materiałów przygotowanych przez Microsoft Użytkownik może również używać na zasadzie „dozwolonego użytku”, ale tylko w zakresie, w jakim dopuszczają to przepisy prawa właściwego dla Użytkownika.

W celu zapewnienia integralności Gry wszystkie aktualizacje i pliki do pobrania muszą pochodzić z autoryzowanego źródła. Dla Microsoft ważne jest również, aby narzędzia/usługi innych firm nie były uznawane za „oficjalne”, ponieważ Microsoft nie może zagwarantować ich jakości. To część odpowiedzialności, jaką ponosimy wobec użytkowników Gry. Użytkownik musi również zapoznać się z wytycznymi dotyczącymi używania marek i zasobów Microsoft.

USŁUGI KONKURENCYJNE

Poza tym Użytkownik nie może używać Gry do tworzenia usług konkurencyjnych. Na przykład Użytkownik nie może:

- [Użycie kodu] używać kodu zawartego w Grze lub jej części w innym programie lub aplikacji poza środowiskiem MCC;
- [Przetwarzanie w chmurze] używać Platformy, w tym Gry, w połączeniu z jakimikolwiek nieautoryzowanymi usługami przetwarzania w chmurze lub grania w chmurze lub jakimikolwiek programami lub usługami umożliwiającymi nieautoryzowane strumieniowanie lub przesyłanie treści Gry z serwera osoby trzeciej do dowolnego urządzenia;
- [Matchmaking] hostować, udostępniać lub rozwijać usług matchmakingu dla Gry ani w jakimkolwiek sposób i w jakimkolwiek celu, w tym między innymi w celu nieautoryzowanej gry przez Internet lub gry sieciowej lub jako elementu sieci agregacji treści, przejmować, emulować lub przekierowywać używanych przez Grę protokołów komunikacyjnych ani
- [Nieautoryzowane połączenia] ułatwiać tworzenia, tworzyć lub utrzymywać jakichkolwiek nieautoryzowanych połączeń z Platformą, w tym w szczególności (i) wszelkich połączeń z jakimikolwiek nieautoryzowanym serwerem, który emuluje lub dokonuje prób emulacji Platformy; oraz (ii) jakichkolwiek połączeń przy użyciu

programów lub narzędzi osób trzecich, które nie zostały wyraźnie autoryzowane przez 343 Industries.

DANE

To oprogramowanie może współdziałać z innymi produktami Microsoft, które zbierają dane przekazywane następnie do Microsoft. Więcej informacji o sposobie przetwarzania zbieranych przez Microsoft danych osobowych można znaleźć w [Oświadczeniu Microsoft o ochronie prywatności](#).

WŁASNOŚĆ GRY I INNYCH TREŚCI

Na mocy tej licencji Użytkownik może na swoim urządzeniu zainstalować i grać w Grę, właścicielem Gry pozostaje nadal Microsoft. Microsoft jest również właścicielem marek i treści Microsoft zawartych w Grze. Ilekroć zatem Użytkownik płaci za Grę, nie kupuje samej Gry, a jedynie licencję na używanie Gry i granie w nią zgodnie z Umową EULA. Jedyne uprawnienia przysługujące Użytkownikowi w związku z Grą i instalacją Gry zostały określone w Umowie EULA.

Wszelkie Mody do Gry utworzone przez Użytkownika od podstaw należą do Użytkownika (włączając w to Mody przed uruchomieniem i Mody w pamięci) i Użytkownik może nimi swobodnie dysponować, o ile nie używa ich do celów komercyjnych (na komercyjny użytek zdefiniowany powyżej) i o ile nie rozpowszechnia Wersji Zmodyfikowanych Gry. Należy pamiętać, że Mod to oryginalny utwór Użytkownika, który nie zawiera istotnej części kodu lub treści Microsoft. Użytkownik jest właścicielem tylko tych treści, które utworzył. Użytkownik nie jest właścicielem kodu ani treści Microsoft.

TREŚCI

Jeśli Użytkownik udostępnia jakiegokolwiek treści w ramach lub za pośrednictwem Gry, zezwala wówczas Microsoft na używanie, kopiowanie, modyfikowanie, dostosowywanie, rozpowszechnianie i publiczne prezentowanie tych treści. Zezwolenia tego nie można odwołać, a Użytkownik zgadza się również, aby Microsoft udzielał zgody innym osobom na używanie, kopiowanie, modyfikowanie, dostosowywanie, rozpowszechnianie i publiczne wyświetlanie treści Użytkownika. Użytkownik nie zrzeka się swoich praw własności do swoich treści, a jedynie zezwala Microsoft i innym użytkownikom na używanie tych treści. Microsoft może na przykład kopiować, zmieniać formatowanie i rozpowszechniać zamieszczone przez użytkownika w witrynie Microsoft treści, jeśli jest to konieczne, aby inne osoby mogły te treści odczytać. Jeśli Użytkownik nie chce udzielić Microsoft takiego zezwolenia, nie powinien udostępniać treści w ramach ani za pośrednictwem Gry. Użytkownik powinien dobrze rozważyć kwestię udostępniania jakichkolwiek treści, ponieważ mogą one zostać upublicznione, a nawet użyte przez inne osoby w sposób niepożądany dla Użytkownika.

Jeśli Użytkownik zamierza udostępnić treści w ramach lub za pośrednictwem Gry nie mogą być one nielegalne ani obraźliwe dla innych osób. Treści te muszą być uczciwe i muszą być utworem Użytkownika. Przykłady treści, których Użytkownik nie może udostępniać za

pośrednictwem Gry: wpisy zawierające rasistowski lub homofobiczny język; wpisy mające na celu zastraszanie lub trollowanie; wpisy obraźliwe lub narażające na szwank reputację Microsoft lub innych osób; wpisy zawierające pornografię lub utwory stworzone przez inne osoby lub obrazy tych osób; wpisy podszywające się pod wpisy moderatora lub mające na celu oszukanie lub wykorzystanie innych osób. Więcej informacji można znaleźć w punkcie „Wytyczne dotyczące treści” poniżej.

Użytkownik może udostępniać w Grze tylko takie treści, które zostały przez niego utworzone, do których udostępniania ma prawo lub na których udostępnianie ma zezwolenie. Użytkownik zgadza się, że za pośrednictwem Gry nie może udostępniać żadnych treści naruszających prawa innych osób.

Microsoft może według własnego uznania usunąć dowolne treści.

WYTYCZNE DOTYCZĄCE TREŚCI

Gra Halo: The Master Chief Collection i towarzyszące jej usługi pozwalają Użytkownikowi na tworzenie treści i udostępnianie ich szerokiemu i zróżnicowanemu gronu odbiorców. Microsoft chce, aby ekosystem Gry był przyjazny dla wszystkich, niektórych treści nie można zatem udostępniać ani przesyłać za pośrednictwem usług Microsoft.

Treści o charakterze seksualnym lub zawierające drastyczną przemoc

Microsoft nie akceptuje treści o charakterze seksualnym ani zawierających drastyczną przemoc.

Treści o charakterze nielegalnym lub niebezpiecznym

Microsoft nie akceptuje treści związanych z nielegalną działalnością lub promujących taką działalność, w tym treści związanych z hazardem, narkotykami, okrucieństwem wobec zwierząt, oszustwami, hakerstwem i piractwem.

Treści nieautoryzowane lub naruszające prawa innych osób

Użytkownik nie może udostępniać ani używać treści, jeśli nie jest ich autorem lub jeśli na ich użycie nie ma zezwolenia właściciela.

Treści o charakterze nietolerancyjnym lub dyskryminującym

Ekosystem Gry jest otwarty na różnorodność pod względem rasy, pochodzenia etnicznego, koloru skóry, religii, tożsamości płciowej, orientacji seksualnej, niepełnosprawności i pochodzenia narodowego. Microsoft nie toleruje treści dyskryminujących ze względu na którąkolwiek z tych cech, w tym nie toleruje dyskryminacji wobec osób z niepełnosprawnością.

Użytkownik powinien być ostrożny i uważać na to, z kim rozmawia w ramach Gry. Ani Użytkownik, ani Microsoft nie mogą mieć pewności co do tożsamości i prawdziwości

wypowiedzi osób używających Gry. Użytkownik powinien zatem dobrze się zastanowić, zanim ujawni jakiegokolwiek informacje o sobie.

AKTUALIZACJE

Microsoft może udostępniać aktualizacje, uaktualnienia lub poprawki („aktualizacje”). Microsoft nie musi również zapewniać w odniesieniu do Gry stałej pomocy technicznej ani konserwacji. Microsoft zamierza nadal wydawać nowe aktualizacje Gry, ale nie może zagwarantować, że tak się stanie. Aktualizacje wprowadzają zmiany, które mogą nie współdziałać dobrze z innym oprogramowaniem, np. z Modami. Jest to sytuacja niefortunna, Microsoft nie ponosi jednak za to odpowiedzialności. W takim przypadku należy uruchomić starszą wersję programu.

WIĄŻĄCY WYROK SĄDU POLUBOWNEGO I ZRZECZENIE SIĘ WYKONANIA PRAWA DO POSTĘPOWANIA ZBIOROWEGO PRZED SĄDEM POLUBOWNYM

Postanowienia tego punktu obowiązują, jeśli Użytkownik mieszka albo (jeśli Użytkownikiem jest przedsiębiorstwo) ma główne miejsce prowadzenia działalności w Stanach Zjednoczonych. W przypadku sporu między Użytkownikiem a Microsoft Użytkownik i Microsoft zgadzają się podjąć próbę nieformalnego rozwiązania sporu w ciągu 60 dni. Jeśli taka próba zakończy się niepowodzeniem, Użytkownik i Microsoft zgadzają się na przeprowadzenie indywidualnego postępowania polubownego zakończonego wiążącym wyrokiem przed American Arbitration Association na mocy przepisów federalnej ustawy o sądzie polubownym („Ustawa FAA”), bez wszczynania sporu przed sądem z udziałem albo bez udziału ławy przysięgłych. Wyrok wyda neutralny arbiter. Nie są dozwolone pozwy zbiorowe, zbiorowe postępowania przed sądem polubownym, wnoszenie powództwa prywatnego w interesie publicznym (ang. private attorney-general action) oraz inne postępowania, w których ktoś występuje w charakterze przedstawiciela. Niedopuszczalne jest również łączenie indywidualnych postępowań bez zgody wszystkich stron. Pełne postanowienia umowy dotyczącej postępowania polubownego znajdują się pod adresem <https://aka.ms/arb-agreement-4>. Użytkownik i Microsoft zgadzają się na te postanowienia.

ODPOWIEDZIALNOŚĆ MICROSOFT, PRAWO WŁAŚCIWE I MIEJSCE ROZSTRZYGANIA SPORÓW

Postanowienia Umowy EULA nie wpływają na żadne prawa (ustawowe), które mogą przysługiwać Użytkownikowi na mocy przepisów prawa mających zastosowanie do Gry. Użytkownikowi mogą przysługiwać określone prawa, których na mocy przepisów prawa właściwego dla Użytkownika nie można wyłączyć. Wspomniane postanowienia nie będą mieć wpływu na te prawa Użytkownika, nawet jeśli wydają się być sprzeczne z tymi prawami. Podejście to wyraża sformułowanie „z zastrzeżeniem przepisów prawa właściwego”.

Z ZASTRZEŻENIEM PRZEPISÓW PRAWA WŁAŚCIWEGO Użytkownik otrzymuje kopię Gry bez gwarancji. Bez gwarancji udostępniane się również aktualizacje. Microsoft nie udziela Użytkownikowi żadnych wyraźnych rękojmi, gwarancji ani innych zapewnień gwarancyjnych co do standardu lub jakości Gry lub związanych z nią Aktualizacji, ani co do tego, że Gra będzie wolna od zakłóceń i błędów. Microsoft nie ponosi odpowiedzialności za żadne straty lub szkody, które może spowodować Gra. Użytkownik ponosi całkowite ryzyko związane z używaniem Gry lub Aktualizacji w odniesieniu do jakości i działania Gry. Użytkownik musi zaakceptować fakt, że Microsoft może wydawać gry na długo przed ich ukończeniem i dlatego mogą (i często będą) one zawierać błędy. Microsoft preferuje jednak wydawać te funkcje wcześniej, aby Użytkownik nie musiał czekać na wersje doskonałe. O ewentualnym błędzie Użytkownik może poinformować Microsoft za pośrednictwem witryny <http://www.halowaypoint.com/>.

Jeśli Użytkownik lub Microsoft kiedykolwiek wejdą ze sobą w spór sądowy (czego obie strony sobie nie życzą), wyłącznym miejscem rozstrzygnięcia takiego sporu będzie sąd stanowy lub federalny w hrabstwie King County w stanie Waszyngton (jeśli Użytkownik mieszka w Stanach Zjednoczonych) lub sądem w stanie Ontario (jeśli Użytkownik mieszka w Kanadzie). (Jeśli Użytkownik mieszka w Stanach Zjednoczonych, większość sporów jest rozstrzygana przed sądem polubownym, a nie przed sądem powszechnym). Umowa EULA oraz wszelkie spory, w tym spory związane z Umową EULA, Grą lub Witryną Microsoft, podlegają przepisom prawa stanu lub prowincji, w której mieszka Użytkownik, niezależnie od norm prawa kolizyjnego, z zastrzeżeniem, że kwestie związane z postępowaniem polubownym podlegają przepisom Ustawy FAA.

PRAWA KONSUMENTA W NIEKTÓRYCH KRAJACH.

Niniejsza umowa opisuje określone prawa. Użytkownikowi mogą również przysługiwać inne prawa, w tym prawa konsumenta, na mocy przepisów prawa kraju, stanu lub prowincji Użytkownika. Niezależnie od stosunków Użytkownika z Microsoft, Użytkownikowi mogą również przysługiwać prawa w odniesieniu do podmiotu, od którego Użytkownik nabył Grę. Niniejsza umowa nie zmienia tych innych praw przysługujących Użytkownikowi, jeśli przepisy prawa kraju, stanu lub prowincji Użytkownika na takie zmiany nie zezwalają. Jeśli na przykład Użytkownik nabył Grę w jednym z poniższych krajów, lub jeśli mają zastosowanie bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa danego kraju, wówczas do Użytkownika mają zastosowanie następujące postanowienia:

- a) Australia.** Przyjęta w Australii ustawa o ochronie konsumentów (ang. Australian Consumer Law) przyznaje użytkownikowi określone ustawowe rękojmie i żadne postanowienie tej umowy nie ma na celu wpływać na prawa przysługujące użytkownikowi na mocy tej ustawy.
- b) Kanada.** Jeśli Użytkownik nabył tę Grę w Kanadzie, może przestać otrzymywać aktualizacje przez wyłączenie funkcji automatycznych aktualizacji, odłączenie urządzenia od Internetu (po ponownym podłączeniu do Internetu Gra wznowi sprawdzanie dostępności i instalowanie aktualizacji) lub odinstalowanie Gry. W ewentualnej dokumentacji produktu można również znaleźć informacje o sposobie wyłączania aktualizacji dla konkretnego urządzenia lub Gry.
- c) Niemcy i Austria.**

- i. **Rękojmia i gwarancja.** Objęta właściwą licencją Gra będzie działać zasadniczo zgodnie z opisem zawartym we wszelkich materiałach Microsoft towarzyszących Grze. W odniesieniu do Gry objętej licencją Microsoft nie udziela jednak żadnych gwarancji umownych.
- ii. **Ograniczenie odpowiedzialności.** W przypadku umyślnego działania, rażącego niedbalstwa, roszczenia na podstawie ustawy o odpowiedzialności za produkt, śmierci lub szkód na osobie Microsoft ponosi odpowiedzialność zgodnie z przepisami prawa.

Bez względu na powyższy podpunkt ii Microsoft będzie ponosić odpowiedzialność z tytułu drobnego niedbalstwa wyłącznie w razie niewykonania lub nienależytego wykonania takich istotnych zobowiązań umownych, od spełnienia których zależy właściwe wykonanie niniejszej umowy, a których niewykonanie lub nienależyte wykonanie zagraża celowi niniejszej umowy i co do których przestrzegania strona może mieć stałe zaufanie („zobowiązania główne”). Za innego rodzaju drobne niedbalstwo Microsoft nie będzie ponosić odpowiedzialności.

ODRZUCENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI Z TYTUŁU RĘKOJMI I GWARANCJI. LICENCJA NA GRĘ NIE OBEJMUJE GWARANCJI. RYZYKO ZWIĄZANE Z UŻYCIEM GRY PONOSI UŻYTKOWNIK. MICROSOFT NIE UDZIELA ŻADNYCH WYRAŻNYCH RĘKOJMI, GWARANCJI ANI ZAPEWNIENI GWARANCYJNYCH. W ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ PRZEPISY PRAWA WŁAŚCIWEGO MICROSOFT WYŁĄCZA WSZELKIE DOROZUMIANE RĘKOJMIE I GWARANCJE, W TYM W SZCZEGÓLNOŚCI RĘKOJMIE CO DO PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU I BRAKU NARUSZEŃ PRAW WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ.

OGRANICZENIA ORAZ WYŁĄCZENIA ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY. JEŚLI UŻYTKOWNIK MA PODSTAWY DO DOCHODZENIA ODSZKODOWANIA MIMO POWYŻSZEGO ODRZUCENIA ODPOWIEDZIALNOŚCI Z TYTUŁU RĘKOJMI I GWARANCJI, UŻYTKOWNIK MOŻE DOCHODZIĆ OD MICROSOFT I DOSTAWCÓW MICROSOFT WYŁĄCZNIE ODSZKODOWANIA ZA SZKODY BEZPOŚREDNIE DO WYSOKOŚCI 5,00 USD. UŻYTKOWNIK NIE MOŻE DOCHODZIĆ ODSZKODOWAŃ Z TYTUŁU JAKICHKOLWIEK INNYCH SZKÓD, W TYM ODSZKODOWAŃ Z TYTUŁU UTRACONYCH ZYSKÓW, SZKÓD WTÓRNYCH, POŚREDNICH LUB UBOCZNYCH LUB ODSZKODOWAŃ SPECJALNYCH.

To ograniczenie ma zastosowanie do (a) wszelkich kwestii dotyczących Gry, usług i treści (w tym kodu) udostępnianych na stronach internetowych lub w aplikacjach osób trzecich oraz (b) roszczeń z tytułu niewykonania lub nienależytego wykonania postanowień umowy; naruszenia rękojmi, gwarancji lub zapewnień gwarancyjnych; odpowiedzialności obiektywnej; niedbalstwa lub innego czynu niedozwolonego; lub jakichkolwiek innych roszczeń; w każdym przypadku w zakresie dozwolonym przez przepisy prawa właściwego.

Ograniczenia te mają zastosowanie także wówczas, gdy ewentualność pojawienia się takich szkód była znana lub powinna być znana Microsoft. Powyższe ograniczenia lub wyłączenia mogą jednak nie mieć zastosowania do Użytkownika, gdy na mocy obowiązujących w stanie, prowincji lub kraju Użytkownika przepisów prawa nie jest dozwolone wyłączenie ani ograniczenie odpowiedzialności za szkody uboczne, wtórne itp.

WYPOWIEDZENIE

W przypadku niewykonania lub nienależytego wykonania przez Użytkownika któregokolwiek z postanowień Umowy EULA, Microsoft może ją wypowiedzieć w dowolnym momencie. Użytkownik również może wypowiedzieć Umowę EULA w dowolnym momencie (w tym celu musi jedynie odinstalować Grę ze swojego urządzenia). Po wypowiedzeniu Umowy EULA Użytkownikowi nie przysługują żadne prawa do Gry określone w niniejszej licencji. Użytkownikowi nadal przysługują jednak prawa do treści, które samodzielnie utworzył dzięki Grze. Postanowienia umowy dotyczącej postępowania polubownego (jeśli Użytkownik mieszka w Stanach Zjednoczonych) oraz postanowienia punktów „Własność gry i innych treści”, „Odpowiedzialność Microsoft, prawo właściwe i miejsce rozstrzygania sporów”, „Wypowiedzenie” i „Postanowienia ogólne” pozostają w mocy po wypowiedzeniu Umowy EULA.

POSTANOWIENIA OGÓLNE

Microsoft może zmieniać postanowienia Umowy EULA, ilekroć będzie mieć ku temu powód, np. w przypadku zmian w grach, praktykach lub zobowiązaniach prawnych Microsoft. Zmiany te wejdą w życie tylko w takim zakresie, w jakim będą mogły być prawnie stosowane. Jeśli na przykład Użytkownik używa Gry tylko w trybie jednoosobowym i nie używa udostępnianych przez Microsoft aktualizacji, wówczas zastosowanie mają postanowienia starszej Umowy EULA. Jeśli jednak Użytkownik używa tych aktualizacji lub używa części gry, które wymagają świadczenia przez Microsoft bieżących usług online, wówczas zastosowanie mają postanowienia nowej Umowy EULA. O wszelkich zmianach Umowy EULA Microsoft poinformuje Użytkownika przed ich wejściem w życie, zamieszczając w tym celu stosowne powiadomienie w swojej Witrynie lub w inny sposób. W przypadku zmiany przepisów prawa lub pojawienia się działań mających wpływ na innych użytkowników Gry Microsoft użyje swoich uprawnień, aby powstrzymać takie działania lub wypowiedzieć Umowę EULA.

Zgłaszanie sugestii jest dobrowolne. Jeśli Użytkownik przedstawi Microsoft sugestię dotyczącą Witryn lub Gier Microsoft, sugestia taka jest bezpłatna i Microsoft nie musi jej przyjmować ani rozpatrywać. Oznacza to, że Microsoft może bezpłatnie użyć sugestii Użytkownika w dowolny sposób i w dowolnym celu.