

최종 사용자 라이선스 계약

마지막 업데이트: 2021 년 6 월 10 일

목차

1.중요 공지 사항 —중재, 환불, 집단소송 및 손해배상.....	1
2.이 문서는 무엇입니까? 언제 재생할 수 있습니까?.....	2
유럽연합(EU), 영국, 또는 브라질 거주자인 사용자는 별첨 A-7의 추가 조항도 참조하시기 바랍니다.	3
이 별첨은 EULA의 일부를 구성하며, EULA에 통합되어 있습니다.....	3
3.정의된 용어.....	3
4.추가 조항.....	3
5.자격 및 등록.....	3
6.라이선스 및 서비스 이용.....	5
7.플레이어 행동.....	6
8.서비스 소유권.....	9
9.가상 상품 및 게임 통화	10
10.환불.....	11
11.베타 테스트	11
12.앱스토어, 콘솔 게임	12
13.피드백.....	13
14.DMCA/저작권 취급방침	14
15.제 3자 웹사이트 및 자원.....	14
16.데이터 요금 및 모바일 장치.....	14
17.서비스 및 EULA 수정.....	14
18.보증 책임 부인.....	15
19.책임 한도.....	15
20.면책.....	16
21.해지.....	17
22.분쟁 해결 및 준거법 - 미국	17
23.분쟁해결 및 준거법 - 미국 이외 국가.....	21
24.양도 금지.....	22
25.기타.....	22
26.연락처 정보.....	23

1. 중요 공지 사항 —중재, 환불, 집단소송 및 손해배상

다음 세 가지 사항에 대해 매우 단도직입적으로 말씀드리고자 합니다. 첫째, 당사 서비스를 이용함으로써 사용자는 거의 모든 분쟁을 법원 또는 배심원을 통

한 재판보다는 중재에 회부하는 데 동의합니다. 둘째, 사용자가 미국에 거주하는 경우 사용자는 당사를 상대로 한 집단소송에 참여하지 않는 데 동의합니다. 셋째, 본 계약서에 달리 명시되어 있고 법에서 허용하는 한도가 아닌 한, 모든 구대는 환불이 불가합니다.

중재 관련 중요 공지: 본 최종 사용자 라이선스 계약(EULA)에 동의할 때 사용자는 사용자와 당사 간의 분쟁 일체를 법원이 아닌 법적 구속력 있는, 개별 중재를 통해 해결하는 데 동의합니다(제한적 예외 있음). 중재에 관한 자세한 내용은 제분쟁 해결 및 준거법 - 미국항 및 제분쟁해결 및 준거법 - 미국 이외 국가항 “분쟁 해결”을 검토하십시오. 본 EULA 에는 또한 사용자의 당사를 상대로 집단소송을 제기할 권리 포기 및 사용자의 서비스 이용으로 인해 사용자가 당사를 상대로 제기할 수 있는 손해배상에 대한 한도가 포함되어 있습니다. 서비스를 이용함으로써, 사용자는 이 들 조항에 동의합니다.

본 EULA 의 조항에 동의하지 않으시면 당사 서비스를 설치, 복사 또는 이용할 수 없습니다. 제한적 예외(제한불항 참조)가 있긴 하지만, 사용자가 당사에서 구매하는 모든 것은 환불이 불가능합니다.

2. 이 문서는 무엇입니까? 언제 재생할 수 있습니까?

이 문서는 게임, 게임을 지원하는 것, 또는 기타와 상관없이 사용자가 다운로드하거나 액세스하는 당사 서비스에 관한 사용자와 당사 간의 계약서입니다. 사용자는 본 계약조항에 동의한 후에만 이러한 것들을 이용할 수 있습니다.

현재 사용자는 사용자가 당사를 통해 이용하는 서비스에 관한 사용자와 Sharkmob AB (경우에 따라, “당사”, “저희”, “당사의”) 간의 법적 합의인 당사 최종 사용자 라이선스 계약(“EULA”)을 읽고 있습니다. “서비스”란 전체적으로, 그리고 때때로 개별적으로, 다음과 같은 (a) 당사의 각 게임, 그리고 (b) 컴퓨터, 콘솔 또는 모바일 장치에 설치 또는 사용하는지 여부와 상관없이, 당사가 게임과 함께 제공하거나 게임을 지원하는 웹사이트, 소프트웨어 또는 기타 서비스를 의미합니다. “게임”이란 사용자가 다운로드하여 액세스하는, 본 EULA 가 적용되는 당사 게임(사용자가 다운로드 및/또는 액세스하는 장소가 어디인지는 관계 없음), 그리고 게임에 들어 있는 모든 문서, 소프트웨어, 업데이트, 가상 상품 및 콘텐츠(아래에서 정의)를 의미합니다.

당사는 본 EULA 에서 명료하게 조항을 명시하고자 하였으며 질문이 있으시면 support@sharkmob.com (당사 “지원팀 이메일 주소”)(으)로 문의사항을 보내주시기 바랍니다. 보시다시피 당사는 읽기 쉽도록 EULA 전체에 걸쳐 일부 텍스트를 기울인 글꼴로 표기하여 추가하였습니다. 그러나 이 텍스트는 안내용일 뿐이며, EULA 의 일부를 구성하지는 않습니다.

베트남 거주자인 사용자는 별첨 A-1 의 추가 조항도 참조하시기 바랍니다.

러시아 거주자인 사용자는 별첨 A-2 의 추가 조항도 참조하시기 바랍니다.

인도 거주자인 사용자는 별첨 A-3의 추가 조항도 참조하시기 바랍니다.

모로코 거주자인 사용자는 별첨 A-4의 추가 조항도 참조하시기 바랍니다.

튀니지 거주자인 사용자는 별첨 A-5의 추가 조항도 참조하시기 바랍니다.

호주 거주자인 사용자는 별첨 A-6의 추가 조항도 참조하시기 바랍니다.

유럽연합(EU), 영국, 또는 브라질 거주자인 사용자는 별첨 A-7의 추가 조항도 참조하시기 바랍니다.

이 별첨은 EULA의 일부를 구성하며, EULA에 통합되어 있습니다.

3. 정의된 용어

본 EULA에는 일부 용어가 대문자로 표기되어 있음을 알아보시게 될 것입니다. 이 용어를 “정의된 용어”라고 하며, 당사는 같은 말을 계속해서 반복하지 않아도 되도록, 그리고 EULA 전체에 걸쳐 이 용어가 일관적으로 사용되도록 이들 용어를 사용합니다. 당사는 사용자가 정의된 용어를 문맥상 쉽게 읽을 수 있기를 원하기 때문에 본 계약 전체에 정의된 용어를 포함시켰습니다.

4. 추가 조항

일부 서비스는 페이스북, 에픽게임즈 스토어, 스팀 게임 플랫폼, 구글 플레이 스토어 및 애플 앱스토어를 포함하되 이에 국한되지 않는 제 3자 플랫폼 또는 스토어(각각 “**앱스토어**”)에 액세스하여 (또는 앱스토어에서 다운로드하여) 이용할 수 있습니다(또는 이를 통해서만 이용할 수 있음). 사용자의 서비스 이용에는 또한 사용자가 일체의 앱스토어와 체결한 해당 계약(“**앱스토어 계약(들)**”)이 적용됩니다. 사용자의 본 서비스 이용과 관련하여 사용자가 당사 게임 중 하나를 구매하면서 체결한 다른 앱스토어 계약(들)과 본 EULA 간에 충돌이 발생할 경우, 본 EULA를 우선합니다.

사용자로부터의 정보 및 서비스 관련 정보(앱스토어를 통해 획득한 것인지 여부와 상관없이) 수집에는 당사의 개인정보 취급방침(bloodhunt.com/privacypolicy)이 준용됩니다. 당사 개인정보 취급방침에는 당사가 사용자로부터 수집하는 사용자에게 관한 정보의 수집, 사용 및 공개 방식이 설명되어 있습니다.

5. 자격 및 등록

당사가 제안하는 서비스에는 특정 연령 제한이 있습니다. 기타 서비스는 외부 계정이 필요할 수 있습니다. 당사에 정보를 제공할 때, 사용자는 이 정보가 최신 상태인지 확인해야 합니다. 또한, 당사의 허가 없이 사용자 계정을 다른 사람과 공유하면 안 됩니다.

(a) 연령. 게임 계정(아래에서 정의)을 생성하여 당사의 여러 서비스에 액세스하려면 사용자는 반드시 해당 관할권 법률에 따른 개인 데이터 수집에 동의할 수 있는 최소 연령이어야 합니다. 사용자가 해당 관할권에서 개인 데이터 수집에 동의할 수 있는 최소 연령과 성인 연령 사이인 경우, 사용자의 부모나 보호자가 반드시 본 EULA를 검토하고 사용자를 대신해서 EULA에 동의해야 합니다. 부모와 보호자는 18세 미만인 자녀들의 당사 서비스 이용 시, 자녀들의 행동에 대해 책임을 져야 합니다.

당사는 부모 또는 법적 보호자의 동의를 확인한 후, 개인 데이터 수집에 동의할 수 있는 최소 연령 미만인 미성년자가 특정 서비스에 등록하는 것을 허용할 수 있습니다. 관련법에 맞는 확인 및 승인 과정의 일부로 부모/법적 보호자에게 추가 문서를 제출하거나 추가 조치를 취할 것을 요구할 수 있습니다. 당사는 부모와 보호자가 자녀들에게 제공하는 장치의 자녀 보호 기능을 숙지할 것을 권장합니다.

(b) 계정 생성. 게임의 다양한 부분에 액세스하려면 사용자는 인게임 계정(사용자의 “**게임 계정**”)을 생성해야 할 수 있습니다. 해당할 경우, 사용자의 게임 계정은 사용자가 앱스토어에 가지고 있을 수 있는 일체의 계정(사용자의 “**앱스토어 계정**”)과 별도의 계정입니다. 사용자는 당사에 가지고 있던 기존 계정 또는 사용자의 이메일 주소를 이용하여 사용자의 게임 계정을 생성할 수 있습니다. 제3자 계정(예: 페이스북 또는 구글 계정)을 이용하여 사용자의 게임 계정을 생성하는 경우, 당사는 사용자의 게임 계정 생성을 돕기 위해 이 제3자가 당사에 제공하는 사용자 이메일 주소 및 이름과 같은 특정 개인정보에 액세스할 수 있습니다. 제3자 계정 사용에 관한 보다 자세한 정보는 개인정보 취급방침 (bloodhunt.com/privacypolicy)에 나와 있습니다. 사용자는 게임 계정을 생성하지 않고도 게임을 플레이할 수 있으나, 게임의 특정 부분에는 액세스할 수 없으며, 사용자가 게임을 설치 제거하거나 달리 삭제할 경우, 사용자의 게임 데이터가 삭제될 수 있음을 유념해야 합니다.

(c) 사용자 정보 최신 상태 유지. 사용자가 당사에 사용자의 게임 계정에 대해 정확하고, 완전하며, 최신 상태인 정보를 제공하고 정보를 최신 상태로 유지하도록 해당 정보를 업데이트하는 데 동의하는 것이 중요합니다. 사용자가 그렇게 하지 않을 경우, 당사는 사용자의 게임 계정을 정지하거나 종료시킬 수 있습니다. 사용자는 사용자의 게임 계정 비밀번호는 누구에게도 공개하지 않을 것이며 사용자의 게임 계정 무단 사용이 발생할 경우 즉시 당사에 알리기로 하는 데 동의합니다. 사용자는 사용자가 알고 있는지 여부와 상관없이, 사용자의 게임 계정에 따라 일어나는 모든 행위에 대한 책임을 집니다. 사용자의 게임 계정이 더 이상 안전하지 않다고 생각되는 경우, 사용자는 반드시 당사 지원팀 이메일 주소로 즉시 당사에 알려야 합니다.

(d) 계정 공유 금지. 사용자는 사용자의 게임 계정을 다른 사람에게 판매하거나, 재판 매하거나, 대여하거나, 공유하거나, 그 액세스 권한을 제공할 수 없습니다. 당사는 당사 서비스의 무단 이용을 방지하기 위해, 기술적 장벽, IP 매핑, 및, 중대한 경우, 이러한 무단 사용과 관련하여 사용자의 인터넷 서비스 제공자(ISP)에 직접 연락하는 것을 포함하되 이에 국한되지 않는, 행사할 수 있는 모든 법적 권리와 구제책을 보유하고 있습니다.

(e) 허위 계정 금지. 사용자는 다른 사람을 위해 게임 계정을 생성하거나 사용자 본인의 이름이 아닌 다른 이름으로 게임 계정을 생성할 수 없습니다.

6. 라이선스 및 서비스 이용

사용자가 본 EULA 에 동의하는 한(그리고 EULA 가 해지되지 않는 한—제해지항 참조), 당사는 사용자에게 당사 서비스에 액세스하여 이용할 권한을 허가합니다. 사용자가 규칙을 어기거나 동의할 수 없는 경우, 당사는 사용자의 플레이를 허가할 수 없습니다. 사용자의 시스템과 장치가 게임을 위한 최소 요건을 충족하는지 확인해야 합니다. 또한, 사용자가 간질을 앓고 있는 경우, 게임을 플레이하기 전에 의사와 상의해야 합니다.

(a) 라이선스 허가. 사용자가 본 EULA 및, 해당할 경우 앱스토어 계약(들)을 준수하는 한, 당사는 사용자에게 (i) 앱스토어 계약(들)(해당할 경우)에서 허가하는 장치에 게임을 다운로드하여 설치하고, (ii) 사용자의 개인적 오락 목적으로, 게임 및 서비스의 기능만 활용하여, 일체의 콘텐츠를 포함한 서비스에 액세스하여 서비스를 이용할 개인적, 비독점, 양도 불가, 2 차 라이선스 허가가 불가능한 제한적 권리 및 라이선스를 허가합니다. 당사와 당사의 라이선스 실시권 허가자는 본 EULA 에서 사용자에게 허가하지 않은 모든 권리를 보유합니다. “콘텐츠”란 모든 작화, 제목, 주제, 대상, 캐릭터, 이름, 대화, 캐치프레이즈, 스토리, 애니메이션, 개념, 음향, 시청각 효과, 운영 방식, 작곡, 가상 상품(제가상 상품 및 게임 통화항에서 정의) 및 서비스에 들어 있는 그 밖의 모든 콘텐츠를 의미합니다. 또한 콘텐츠에는 사용자(본 계약 당사자 포함)가 생성하거나, 창작하거나, 서비스의 기능과 상호 작용한 결과로 서비스 내에서 달리 개발하는 모든 것이 포함됩니다. 또한 당사는 사용자에게 특정 게임을 위한 게임 동영상을 제작할 제한적 라이선스를 허가하며, 이러한 모든 게임 동영상 활동을 하려면 사용자는 별첨 C-1 의 당사 스트리밍 정책에 동의하고 동 정책에 따라야 한다는 조건이 서비스에 명시되어 있습니다. 당사는 단독 재량으로, 이유를 불문하고, 일체의 콘텐츠를 삭제, 편집, 또는 사용 중지시킬 수 있습니다.

(b) 사용자가 서비스 외부에서 제작하는 콘텐츠. “사용자 콘텐츠”란 사용자(또는 다른 게임 계정 소유자)가 서비스 외부에서 제작 또는 획득하여 사용자 또는 다른 사용자가 서비스 내에서 사용할 수 있게 하는 콘텐츠를 의미합니다. 명확히 설명하자면, 콘텐츠가 서비스 내에서 제작되면, 이것은 사용자 콘텐츠가 아닙니다. 사용자가 서비스 외부에서 제작 또는 획득하여 서비스 내에서 사용할 수 있게 하는 콘텐츠만 사용자 콘텐츠입니다. 서비스를 통해 사용자 콘텐츠를 사용할 수 있게 함으로써, 사용자는 본 계약에 따라 당사에 본 사용자와 다른 서비스 사용자에게 서비스 및 콘텐츠를 제공하는 것과 관련하여 사용자의 콘텐츠를 이용, 복사, 수정, 그 파생 저작물 생성, 공개 전시, 및 공개 공연할 비독점, 양도 가능, 전세계 대상, 로열티 없는 라이선스(2 차 라이선스 허가권 포함)를 허가합니다. 법에서 금지하는 경우를 제외하고, 사용자는 사용자 콘텐츠에 대해 어느 나라에서든 “저작권 인격권” 또는 “droit moral” 또는 이와 유사한 권리의 혜택을 포기합니다. 당사는 단독 재량으로, 언제든지, 사용자 콘텐츠가 본 EULA 를 침해한다고 판단하는 경우를 포함하여 이유를 불문하고, 사용자 콘텐츠를 삭제, 편집 또는 사용 정지시킬 수 있습니다. 당사는 사용자

콘텐츠, 사용자 콘텐츠 삭제, 또는 사용자 콘텐츠나 다른 콘텐츠의 미삭제에 대해 대해 어떤 법적, 도의적 책임도 지지 않습니다. 당사는 어떤 사용자 콘텐츠도 사전에 선별하거나 검토하지 않으며 본 서비스 또는 당사의 다른 서비스에서 이용할 수 있도록 사용자 콘텐츠를 승인하거나 보증하지 않습니다.

(c) 사용자 거주지 기반 서비스 제한. 당사는 사용자가 소재하는 지역에 따라 특정 콘텐츠, 가상 상품, 및 게임 전체, 또는 서비스의 일부 또는 전부에 대한 액세스와 이용을 제한하거나, 수정하거나, 한도를 정할 수 있습니다. 전술한 내용을 제한하지 않고, 콘텐츠, 가상 상품, 전체 게임, 또는 서비스는 사용자가 소재하는 지역에서 (전체 또는 부분적으로) 이용할 수 없거나, 사용자가 사용자 거주 국가에 적용되는 법률을 준수하지 않을 경우, 수정된 버전으로만 이용이 가능할 수 있습니다.

(d) 소매 구매. 당사는 게임에서 활성화할 수 있거나 앱스토어에서 게임을 활성화하는 데 사용될 수 있는 코드 또는 제품 키를 제공할 수 있습니다. 해당 관할권에 적용되는 환율 관리 규정에 따라, 이러한 코드나 키는 반드시 당사 또는 당사 공인 소매업체 중 하나를 통하여 구매(또는 달리 적법하게 획득)한 것이어야 유효합니다. 이러한 코드나 키를 제 3 자로부터 구매하는 경우, 해당 제 3 자가 사용자에게 이러한 코드나 키와 관련하여 발생하는 일체의 문제를 처리할 책임이 있습니다. 관련법에 따라, 당사는 일체의 제 3 자로부터 구매한 이러한 코드나 키 또는 해당 외환 관리 규정을 침해하여 이루어진 구매에 대해서는 어떤 책임도 지지 않습니다.

(e) 최소 요건. 게임에는 사용자가 게임을 플레이하고자 하는 장치 및 시스템에 대한 최소 요건이 있을 수 있습니다. 당사는 해당 웹사이트에 이러한 최소 요건을 게시하고/하거나 사용자에게 달리 서면으로 고지할 수 있습니다. 최적의 경험을 위해, 게임을 플레이하기 전에 사용자의 장치와 시스템이 이 요건을 충족하는지 확인해야 합니다.

(f) 발작 경고. 게임에는 특정 개인에게 간질 발작을 일으킬 수 있는 섬광, 이미지 및 기타 발광 자극이 포함될 수 있습니다. 사용자 또는 사용자 가구 중 누군가에게 간질 질환이 있을 경우, 게임을 플레이하기 전에 담당 의사와 상의해야 합니다. 플레이 중에 어지럼증, 시력저하, 눈 또는 근육 경련, 의식상실, 방향 감각 상실, 불수의 운동, 또는 경련을 경험할 경우, 즉시 게임 플레이를 중단하고 담당 의사와 상의하십시오.

7. 플레이어 행동

당사는 당사의 모든 플레이어와 사용자들이 당사 서비스를 이용하고 당사 게임을 플레이할 때 안전함과 환영받는 느낌을 갖도록 최선을 다하고 있으며 누구나 동일한 규칙에 따라 플레이하기를 희망합니다. 따라서, 사용자가 부정행위를 하지 않고, 난폭하거나, 방해하거나, 존중하지 않거나, 불공정한 태도를 보이지 않고, 당사 서비스를 목적대로 이용하는 경우, 사용자는 별 문제가 없을 것입니다. 그러나 행동에 대해 확신하려면 본 EULA 조항을 빠짐 없이 주의 깊게 읽어 보십시오.

사용자는 해당할 경우, 당사가 정한 바에 따라, 서비스에 관해 다음과 같은 행위를 하지 않는다는 데 동의합니다.

- (a) 서비스를 상업적으로, 홍보 목적으로, 또는 제 3 자의 이익을 위하여, 또는 EULA 에서 허가하지 않은 방식으로 이용하는 행위,
- (b) 서비스와 당사 간에 송수신되는 일체의 통신을 가로채거나, 모방하거나, 리디렉션 하거나 게임에 관한 정보를 수집하는 일체의 무허가 제 3 자 프로그램을 사용 또는 제공하는 행위,
- (c) 호스팅, 서비스 “레벨링,” 당사 서버 미러링, 매치 메이킹, 에뮬레이션, 통신 리디렉션, 모딩, 해킹, 치팅, 봇(또는 그 밖의 자동화 제어 일체) 사용, 어떤 식으로든 서비스와 상호 작용하는 트레이너 및 자동화 프로그램, 터널링, 제 3 자 프로그램 애드온, 및 온라인 또는 네트워크 플레이어와의 일체의 인터페이스와 같이 당사가(또는 앱스토어 기능) 서비스 내에서 제공하지 않는 부가 서비스를 이용하거나 타인에게 제공하는 행위,
- (d) 동시에 두 개 이상의 장치에서 서비스에 액세스하거나 서비스를 이용하는 행위,
- (e) 본 EULA 에서 명시적으로 허가하지 않은 방식으로 서비스(또는 당사의 다른 자료, 지식재산, 또는 독점 정보 일체)를 복사, 복제, 배포, 전시, 미러링, 프레이밍 또는 이용하는 행위,
- (f) 가상 상품, 게임 통화 또는 콘텐츠를 위한 이른 바 “2 차 시장”에 참여하거나 2 차 시장을 운영하는 행위를 포함하여, 가상 상품 또는 게임 통화를 포함하되 이에 국한되지 않는 서비스, 게임 또는 콘텐츠를 판매, 대여, 임대, 유통, 또는 달리 전송하는 행위,
- (g) 서비스 또는 일체의 콘텐츠 역설계(관련 현지법에서 달리 허용하는 경우는 예외), 그 소스코드 추출, 수정, 각색, 번역, 데이터마이닝, 역파일, 또는 분해 또는 그 파생 저작물을 제작하려는 시도를 하는 행위,
- (h) 당사가 서비스와 콘텐츠 또는 그 관련 지식재산을 보호하기 위해 이행하는 일체의 기술적 조치를 제거, 비활성화, 우회, 또는 수정하는 행위,
- (i) 온라인 또는 기타 게임 모드에서 이익을 얻기 위한 무허가 소프트웨어 프로그램을 제작, 개발, 배포 또는 사용하는 행위 또는 그 밖의 부정 행위(아래에서 정의),
- (j) 그 취약성을 조사, 스캔 또는 시험하려는 시도 또는 일체의 보안 또는 인증 조치를 위반하는 행위,
- (k) 서비스의 비공개 영역에 액세스하거나, 변경하거나, 이용하는 행위,
- (l) 출입이 허가되지 않는 건물 또는 장소에 무단 침입하거나, 접근하려고 시도하거나 상해, 사망, 재산 손상, 소란 또는 기타 법적 책임을 초래할 수 있는 일체의 활동에 가담하는 행위,

(m) 사용자 콘텐츠를 업로드, 게시, 제출 또는 전송하거나, 사용자 이름 또는 계정 이름을 만들거나, 달리 (i) 제 3 자의 특허, 저작권, 등록상표, 영업비밀, 계약상 권리, 저작인격권 또는 기타 지적재산권, 또는 퍼블리시티 또는 개인정보 보호 권리, 또는 제 3 자의 다른 일체의 권리를 침해, 오용 또는 위반하거나, (ii) 일체의 관련 법규를 위반하거나 일체의 관련 법규를 위반하게 되거나 민사책임이 발생할 수 있는 일체의 행동을 부추기거나, (iii) 사기, 허위, 오도 또는 기망적이거나, (iv) 극도로 유해하거나, 인종 또는 민족 차원에서 불쾌하거나, 편협하거나, 모욕적이거나, 중상적이거나, 명예훼손적이거나, 외설적이거나, 음란하거나, 소아성애적이거나, 저속하거나, 공격적이거나, (v) 일체의 개인 또는 집단을 대상으로 차별, 편협성, 인종차별, 증오, 괴롭힘 또는 악의를 조장하거나, (vi) 공격적이거나, 괴롭히거나, 위협적이거나, 폭력, 자금세탁 또는 도박, 테러, 또는 일체의 개인이나 법인을 위협하거나 무례하게 대하는 일체의 행위를 조장하거나, (vii) 어떤 식으로든 미성년자에게 해를 끼치거나, (viii) 불법 또는 유해한 활동이나 물질을 조장하는 행동에 가담하는 행위,

(n) (i) 일체의 관련 법규를 위반하거나 일체의 관련 법규를 위반하게 되거나 민사책임이 발생할 수 있는 일체의 행동을 부추기거나, (ii) “트롤”을 포함한 사기, 허위, 오도 또는 기망적 행동, (iii) 명예훼손적이거나, 외설적이거나, 음란하거나, 저속하거나 공격적이거나, (iv) 일체의 개인 또는 집단을 대상으로 차별, 편협성, 인종차별, 증오, 괴롭힘 또는 악의를 조장하거나, (v) 게임, 앱, 그 사용자 또는 사용자 커뮤니티에 지장을 주거나, 폭력적이거나, 괴롭히거나, 위협적이거나, 폭력, 테러, 또는 일체의 개인이나 법인을 위협하거나 무례하게 대하는 일체의 행위를 조장하거나, (vi) 불법 또는 유해한 활동이나 물질을 조장하는 행동에 가담하는 행위,

(o) 서비스 또는 그 사용자들에게 바이러스 전송, 오버로드, 플래딩, 스팸 발송, 메일 폭탄 전송을 포함하되 이에 국한되지 않는 일체의 사용자, 호스트 또는 네트워크를 방해하거나, 방해하려고 시도하는 행위,

(p) 서비스, 다른 서비스 사용자들로부터 이들의 명시적 허가 없이, 단독으로 또는 다른 정보와 조합하여 한 개인의 신원을 파악하는 데 사용될 수 있는 일체의 정보를 수집 또는 저장하는 행위,

(q) 당사의 단독 판단에 따라, 괴롭힘, 난폭하거나 공격적인 언어 사용, 게임 포기, 게임 방해, 스팸 발송, 또는 공공 도덕 또는 공공 정책에 반하는 행위를 포함하되 이에 국한되지 않는, 다른 사용자들이 당사가 의도한 바대로 서비스를 향유하는 데 해를 끼치는 방식으로 행동하는 행위,

(r) 일체의 개인 또는 법인을 사칭하거나 이러한 개인 또는 개인과의 관계를 허위 진술하거나 이러한 메시지를 받는 사람에게 해당 메시지의 출처를 속이거나 잘못 알려주거나 속성상 심하게 공격적이거나 위협적인 일체의 정보를 전달하는 행위,

(s) 서비스에 대한 지리적 제한을 우회하거나 그 밖의 목적으로 해당 당사자의 거주지를 감추기 위해 IP 프록시 또는 다른 방법을 사용하는 행위,

- (t) 게임 계정의 상태, 레벨 또는 순위를 “높이기” 위해 다른 사람의 게임 계정에서 플레이하는 행위,
- (u) 당사에 불리하게 영향을 미치거나 당사 또는 서비스에 대해 부정적으로 반영하거나 일체의 개인이 서비스 기능 전부 또는 일체의 부분을 사용하지 않도록 부추기는 방식으로 서비스를 이용하는 행위,
- (v) 다른 사람이 전술한 일체의 행위를 하도록 권장하거나, 부추기거나, 그러한 행위에 가담시키거나, 그러한 행위를 할 수 있게 하는 행위, 또는
- (w) 일체의 관련법 또는 규정을 위반하는 행위.

이러한 규칙을 하나라도 위반하는 다른 사용자와 마주치게 될 경우, 해당 게임 또는 서비스 부분(해당할 경우)에 있는 “Report Abuse” 기능을 이용하여 당사에 이러한 행위를 신고하거나, support@sharkmob.com으로 당사에 연락주시기 바랍니다.

8. 서비스 소유권

당사 콘텐츠와 게임을 포함한 당사 서비스는 당사 또는 당사의 라이선스 실시권 허가자 소유입니다. 당사 서비스는 사용자가 사용자 소유의 사진 또는 그 밖의 콘텐츠를 업로드, 게시 및 저장하는 것을 허가하지 않을 수 있습니다. 사용자는 이 콘텐츠에 대한 소유권을 계속 유지하며, 당사는 그에 대한 라이선스를 보유하고 있습니다.

당사와 당사의 계열사 및 라이선스 실시권 허가자는 서비스에 대한 모든 타이틀, 소유권 및 지적 재산권을 소유합니다. 사용자는 서비스에 통합되어 있거나 서비스에 수반되는 일체의 저작권, 등록상표, 서비스 상표 또는 그 밖의 재산권 고지를 제거, 변경 또는 가리지 않는 데 동의합니다. 사용자는 사용자에게 서비스 또는 일체의 게임 또는 그 콘텐츠에 대한 어떤 소유권 이권도 없음을 이해하며 이에 동의합니다. 서비스(그리고 특히 당사 게임)에는 한 명의 사용자에게 다른 사용자에게 비해 공정하지 않은 특전을 허가하는 것을 방지하도록 설계된 내장형 메커니즘이 있을 수 있습니다(이런 행위는 “부정행위”이며 해당 소프트웨어는 “부정행위 감지 소프트웨어”임). 당사는 당사의 단독 재량에 따라 필요할 경우 당사 부정행위 감지 소프트웨어를 정기적으로 추가하거나 업데이트할 수 있습니다. 당사 개인정보 취급방침 및 관련법에 따라, 서비스 및/또는 부정행위 감지 소프트웨어는 사용자의 게임 계정, 게임플레이, 그리고 부정행위와 관련된 무허가 프로그램 또는 프로세스에 관한 세부정보를 수집 및 전송할 수 있습니다. 당사가 단독 재량으로 사용자가 부정행위를 하고 있다고 결론을 내릴 경우, 사용자는 당사가 본 EULA 해지 및 사용자의 당사 서비스 액세스를 중단하는 것을 포함하여 본 EULA에 따른 당사의 권리 일부 또는 전부를 행사할 수 있다는 데 동의합니다. 또한, 사용자가 하나의 게임 또는 서비스에서 부정행위를 할 경우, 당사는 사용자가 당사의 모든 게임 및 서비스를 이용할 수 있는 라이선스를 정지시킬 수 있습니다.

당사는 서비스 액세스 또는 이용을 모니터링하거나 어떤 콘텐츠도 검토 또는 편집할 의무는 없지만 서비스 운영 및 게시 목적으로, 그리고 본 EULA 를 필히 준수하고, 당사가 판단하기에 위협 받고 있는 사람의 건강이나 안전을 보호하고, 당사의 법적 권리 및 구제를 보호하고, 범죄 또는 공격적 행동을 신고하고, 관련법을 준수하기 위해 이와 같이 모니터링하거나 검토 또는 편집할 권리가 있습니다. 당사는 언제든지, 고지하지 않고, 일체의 콘텐츠를 제거하거나 콘텐츠에 대한 액세스를 차단할 수 있습니다(그러나 그해야 할 의무는 없음). 당사는 본 EULA 위반 또는 당사 서비스에 영향을 미치는 행위를 조사할 수 있습니다(그러나 그해야 할 의무는 없음).

9. 가상 상품 및 게임 통화

당사는 사용자에게 당사 게임 내에서 일부 멋진 기능을 제공할 수 있으며, 사용자는 이 기능에 대한 대가를 지불해야 합니다. 당사가 사용자에게 결제방법을 부과하려면 특별 허가를 받아야 합니다. 이 기능은 당사의 소유입니다.

(a) 가상 상품 및 게임 통화 구매 또는 획득. 사용자 거주지 관할권에 적용되는 외환 관리 규정에 따라, 당사는 관련법에서 허용하는 경우 당사 게임 내에서 인게임 통화(“**게임 통화**”), 캐릭터 스킨, 마운트 및 자동차, 디지털 카드, 경험 부스트, 기어 및 그 밖의 사용자 인게임 캐릭터용 맞춤 설정, 그리고 사용자의 게임 경험을 어떤 식으로 개선할 수 있는 그 밖의 디지털 애드온(“**가상 상품**”)을 포함하되 이에 국한되지 않는 특정 업그레йд와 옵션을 제안할 수 있으며, 사용자는 이를 실제 통화로 구매할 수 있습니다. 게임 기능 내에서 별도로 사용자에게 전달하는 경우를 제외하고, 게임 통화와 가상 상품은 하나의 게임으로 다른 게임으로 전송할 수 없습니다. 또한 사용자는 인게임 어워드에서와 같이, 특정 가상 상품과 게임 통화를 구매하지 않고 획득할 수 있습니다. 게임 통화, 가상 상품, 또는 게임 자체를 구매할 때(각각 “**거래**”), 사용자는 앱스토어 또는 당사가 사용자에게 제공하는 다른 플랫폼을 통해 이용할 수 있는 기능을 통해 구매하게 됩니다. 사용자는 거래 전에 앱스토어 계약이거나 다른 결제 플랫폼 계약(당사의 WeGame 플랫폼 또는 제 3자 결제 처리 업체 조항)인, 사용자의 거래에 적용되는 계약을 완전히 이해해야 합니다. 가상 상품, 게임 통화, 또는 사용자 거래의 기타 측면에는 사용자가 구매할 수 있는 수량 및 횟수에 대한 한도가 있을 수 있습니다. 예를 들면, 사용자가 일정 기간 동안 (게임 내에서) 보유 또는 구매할 수 있는 게임 통화 최대 수량, 또는 사용자가 거래할 수 있는 최대 횟수가 있을 수 있으며, 이러한 추가 제한은 서비스 기능을 통해 사용자에게 전달될 수 있습니다. 당사는 때때로 당사의 수수료, 청구 방법 및 게임 통화, 가상 상품 또는 일체의 구매에 적용되는 조항을 수정, 개정 또는 보완할 수 있으며, 이러한 변경사항은 본 EULA, 별도의 약관에 게시하거나 관련법 웹사이트 또는 게임의 일부로 또는 달리 당사가 사용자에게 제공하는 그 밖의 조항 또는 계약서에 게시할 수 있습니다. 이러한 수정, 개정, 보완 또는 조항은 게시되는 즉시 효력이 발생하며 본 EULA 에 참조로 통합됩니다. 변경사항 중 사용자가 수락할 수 없는 것이 있을 경우, 사용자는 언제든지 즉시 사용자 게임 계정 사용을 종료할 수 있습니다.

(b) 사용자의 가상 상품 및 게임 통화 라이선스. 가상 상품 및 게임 통화는 디지털 품목이며 사용자의 이러한 품목 사용에는 본 EULA 및 앱스토어 계약(들)이 준용됩니다. 가상

상품 및 게임 통화는 금전적 가치가 전혀 없으며 현금으로 상환할 수 없습니다. 가상 상품 및 게임 통화는 전체적으로든 부분적으로든 양도 및 거래가 불가능하며, 투자 목적으로 제공되지 않습니다. 가상 상품과 게임 통화에는 라이선스가 부여되는 것이지 판매되는 것이 아닙니다. 사용자가 본 EULA와 앱스토어 계약(들) 조항을 준수한다는 조건 하에, 당사는 사용자에게 사용자가 구매를 통해 또는 다른 방식으로 액세스 권한을 얻은 가상 상품 및 게임 통화를 해당 게임 사용과 관련하여서만 해당 게임 내에서 사용하고(당사가 사용자에게 이 품목을 복수의 게임에서 사용할 수 있다고 달리 전달하지 않는 한) 그 밖의 다른 목적으로는 일체 사용하지 않을 개인적, 비독점, 양도 불가, 2차 라이선스 허가가 금지된 제한적 권리 및 라이선스를 허가합니다. 당사가 특정 게임에서 명시적으로 허가하지 않는 한, 사용자는 이러한 가상 상품 또는 게임 통화를 다른 사람들과 거래할 수 없습니다. 당사는 무허가 또는 사기 행위가 의심될 경우, 및/또는 가상 상품 또는 게임 통화를 사용자 계정에 잘못 적용했을 때 이를 시정하기 위해 가상 상품 또는 게임 통화 사용을 취소, 철회, 또는 달리 금지할 수 있습니다.

(c) 게임 통화 및 가상 상품 변경. 관련법에서 달리 금지한 바를 제외하고, 당사는 단독 재량으로, 사용자에게 고지하거나 책임을 지지 않고, 사용자가 게임 통화 또는 가상 상품에 액세스하거나 사용할 수 있는 능력을 포함하되 이에 국한되지 않는, 일체의 게임 통화 또는 가상 상품을 수정, 대체, 교체, 일시 정지, 취소 또는 제거할 수 있습니다. 사용자는 (A) 사용자가 일체의 게임 통화 또는 가상 상품에 대한 재산권 주장, 또는 (B) (I) 사용자 계정 삭제 또는 일시 정지, (II) 가상 상품 또는 게임 통화 가치에 변동을 초래하는 게임 조정, 또는 (III) 본 EULA 수정, 해지 또는 만료 시 게임 통화 또는 가상 상품의 금전적 가치를 상실했다는 주장과 관련하여 당사, 당사 계열사, 이사, 임원, 직원, 대리인, 또는 라이선스 실시권 허가자(“회사 당사자들”)를 상대로 일체 청구를 주장하거나 제기하지 않을 것이라는 데 동의합니다.

10. 환불

관련법에 따라, (i) 모든 게임, 가상 상품 및 게임 통화는 계속해서 당사의 재산이며, 어떤 금전적 가치도 갖지 않고 상환 또는 환불할 수 없으며, 결함이 있거나, 사용이 불가하거나, 당사가 제공하는 사양에 따라 기능하지 않는 경우가 아닌 한, 일체의 “실제” 통화 또는 일체의 금전적 가치가 있는 것에 대한 그 밖의 모든 대안적 구제 자격이 없습니다. (ii) 당사는 언제든지, 사용자에게 고지하지 않고, 본 EULA에 따라 이러한 게임, 가상 상품 및/또는 게임에 대한 사용자의 라이선스를 취소할 수 있으며, 그에 대한 책임을 지지 않습니다. (iii) 게임, 가상 상품 및/또는 게임 통화를 구매하거나 사용함으로써, 사용자는 본 계약에 따라 사용자가 해당 게임, 가상 상품 및/또는 게임 통화 구매 시 체결한 계약을 철회해야 할 수 있는 일체의 법적 권리를 포기하며 사용자는 따라서 해당 게임, 가상 상품 및/또는 게임 통화와 관련된 환불(또는 대체 구제)을 받을 자격이 없다는 데 동의합니다. 관련법에서 사용자가 이와 같이 철회할 권리를 포기하는 것을 허용하지 않을 경우, 사용자는 본 계약에 따라 이러한 포기 권리는 관련법에서 허용하는 경우, 사용자의 게임, 가상 상품 및/또는 게임 통화가 구매 및 인도되는 즉시 만료된다는 데 동의합니다.

11. 베타 테스트

때때로 당사는 당사 서비스 중 하나의 베타 버전("베타")을 제안할 수 있습니다. 명칭이 가리키는 바와 같이, 베타는 상업적으로 출시되는 버전이 아니며, 적절하게 작동할 것이라는 보장도 없고, 사용자 시스템의 다른 부분이 적절하게 작동하지 못하게 할 수도 있습니다. 위의 제라이선스항에서 사용자에게 허가한 라이선스가 베타까지 연장되려면(즉, 사용자가 베타를 사용할 권한을 가지려면), 사용자는 본 EULA의 나머지 조항 외에 추가로 다음 조항에도 동의해야 합니다.

(a) 당사는 베타 테스트 기간 중 언제든지, 어떤 이유로든, 베타와 관련하여 사용자의 컴퓨터에 저장된 정보를 자동 삭제하거나 수정할 수 있습니다.

(b) 당사는 언제든지 베타 테스트를 종료할 수 있으며, 이로 인해 사용자의 베타가 플레이할 수 없게 되거나 적절하게 기능할 수 없게 될 수 있습니다. 당사가 베타를 종료할 때, 사용자는 반드시 사용자 컴퓨터 상의 로컬 베타 인스턴스와 사용자가 베타와 관련하여 당사로부터 수신한 모든 문서 및 자료를 삭제해야 합니다.

(c) 베타 사용에는 해당 베타 및 그 모든 요소의 기밀유지 취급이 적용됩니다. "기밀정보"란 베타와 관련하여 당사가 사용자에게 공개하거나, 사용자가 액세스하거나 제공한 모든 정보(제출한 피드백 일체 및 게임 자체 포함)를 의미합니다. 사용자는 다음 각 호를 따르는 데 동의합니다.

(c.i) 본 EULA에 따라 게임을 이용하는 데 필요한 경우를 제외하고는 기밀정보를 일체 사용하지 않습니다.

(c.ii) 기밀정보를 엄격하게 기밀로 유지하고 사용자가 본인의 기밀정보를 보호하는 데 기울이는 것과 동일한 수준으로 주의를 기울이되, 어떤 경우에도 합리적인 주의가 결여되어서는 안 됩니다.

(c.iii) 당사가 허가하는 자를 제외한 다른 개인이나 법인에 기밀정보를 공개하지 않습니다.

(c.iv) 당사의 사전 서면 승인 없이, 베타 관련 일체의 정보(예: 스크린샷 및 사양) 게시 또는 공개를 포함하여, 베타 또는 서비스와 관련된 어떤 공개 발표도 하지 않습니다. 당사는 단독 재량으로 승인을 허가하거나 보류할 수 있습니다.

(d) 당사의 베타 종료는 어떤 종류의 환불 근거도 되지 않으며 사용자가 베타에 참여한다고 해서 사용자에게 일체의 보상 또는 콘텐츠 및 게임 통화를 포함한 무료 서비스를 받을 자격이 부여되지는 않습니다.

당사가 특정 게임의 전체(베타가 아닌) 버전을 출시할 경우, 당사는 사용자가 전체 버전을 계속해서 사용하는 것을 허용할 수 있습니다. 당사가 이렇게 허용하는 경우, 사용자의 게임 계속 사용에는 더 이상 본 제베타 테스트링 항이 적용되지 않으나 본 EULA의 나머지 조항은 계속해서 적용됩니다.

12. 앱스토어, 콘솔 게임

게임이 앱스토어를 통해 사용자에게 제공되거나, 사용자가 콘솔에서 게임을 플레이하는 경우, 추가 조항이 적용될 수 있습니다.

게임이 (모바일 장치 또는 콘솔에서) 앱스토어를 통해 사용자에게 제공되는 경우, 사용자는 해당 게임에 관한 부속서 B-1 의 조항을 인정하고 이 조항에 동의합니다.

추가 조항은 사용자가 콘솔에서 게임을 플레이할 경우에 적용된다는 점을 유념하시기 바랍니다.

- ! PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation 5, PlayStation Portable(PSP), PlayStation Vita(PS Vita) 및 PlayStation Vita TV(PS Vita TV)를 포함하되 이에 국한되지 않는 독점 PlayStation 시스템, 그리고 모든 경로와 각각의 서버 에뮬레이션(각각 “Sony 시스템”)에서 게임을 플레이할 경우에는 별첨 B-2 의 추가 조항도 참조하십시오.
- ! Xbox 콘솔에서 게임을 플레이할 경우, 별첨 B-3 의 추가 조항도 참조하십시오.
- ! Nintendo 콘솔에서 게임을 플레이할 경우, 별첨 B-4 의 추가 조항도 참조하십시오

13. 피드백

저희는 좋은 나쁜든 사용자의 피드백을 듣고자 합니다. 피드백은 당사가 개선하는 데 도움이 되기 때문입니다! 그러나 사용자가 당사에 피드백을 제공할 경우, 당사는 당사가 원하는 방식으로, 사용자에게 비용을 지불하지 않고 자유롭게 사용해야 합니다.

당사는 서비스 개선을 위한 피드백, 의견 및 제안(“피드백”)을 환영합니다. 사용자는 feedback@sharkmob.com (으)로 이메일을 보내거나 또는 서비스 기능(있을 경우)을 통해 피드백을 제출할 수 있습니다. 사용자가 당사에 피드백을 제공할 경우, 당사는 본 계약에 따라 당사에 어떤 목적으로든, 어떤 국가에서든, 일체의 모든 지적재산권에 따라 사용자가 소유하거나 피드백 사용, 복사, 수정, 그 파생 저작물 생성, 그 사본 배포, 공개 공연, 공개 전시를 통제하거나 달리 피드백을 사용할 비독점, 양도 가능, 전세계 대상, 영구적, 취소 불능, 지불 완료, 로열티 없는 라이선스 및 2차 라이선스 허가 권리 등의 라이선스를 허가합니다. 이 라이선스는 당사가 1년의 기간 내에 이 라이선스에 따른 당사의 권리를 행사하지 않는 경우에도 소멸되거나 만료되지 않습니다. 사용자에게 관련법에 따라 당사에 라이선스를 허가할 수 없는 피드백에 대한 권리(인격권 및 기타 개인권 등)가 있는 경우, 사용자는 본 계약에 따라 이러한 권리를 포기하고 이러한 권리를 주장하지 않기로 하는 데 동의합니다. 사용자는 자유롭게 피드백을 제공하며, 당사는 이를 사용하지 않아도 되고, 사용자에게는 어떤 식으로든 사용자의 피드백에 대한 보상을 제공하지 않음을 이해하고 이에 동의합니다. 사용자는 사용자가 당사에 제공하는 일체의 피드백에 대해 당사자가 당사 및 그 밖의 관련 당사자들에게 지적재산권 또는 퍼블리시티권 또는 개인정보 보호권을 포함하되

이에 국한되지 않는, 위에서 기술한 권리를 허가하기에 충분한 권리가 있음을 진술하고 보증합니다.

이러한 피드백을 게시할 때, 사용자는 사용자의 피드백이 본 EULA 를 준수한 것이며 사용자는 외설적이거나 공격적인 용어를 사용하거나 명예훼손적이거나, 난폭하거나, 혐오스럽거나, 누군가의 사생활을 침해하거나, 다른 사용자들에게 유해하거나, 관련법을 위반하거나, 또는 그러한 가능성이 있는 자료를 제출하지 않을 것임을 보증합니다.

14. DMCA/저작권 취급방침

당사는 저작권법을 존중하며 당사 사용자들도 마찬가지로 존중할 것을 기대합니다. 저작권 소유자의 권리를 반복적으로 침해하거나 반복적으로 침해하는 것으로 여겨지는 사용자의 게임 계정을 적절한 상황에서 종료하는 것이 당사의 방침입니다.

15. 제 3 자 웹사이트 및 자원

외부 링크는 사용자의 편의를 위한 것이며, 당사는 외부 링크를 보증할 수 없습니다.

서비스에는 제 3 자 웹사이트 또는 자원으로 연결되는 링크가 포함될 수 있습니다. 당사는 이 링크를 편의용으로만 제공하며 해당 웹사이트 또는 자원 또는 이러한 웹사이트에 표시된 링크에 있거나 이를 통해 사용할 수 있는 콘텐츠, 제품 또는 서비스에 대한 책임을 지지 않습니다. 사용자는 사용자의 제 3 자 웹사이트 또는 자원 사용으로 인하여 발생하는 모든 위험에 대한 책임은 전적으로 사용자에게 있으며 이러한 위험을 감수한다는 것을 인정합니다.

16. 데이터 요금 및 모바일 장치

사용자가 당사 서비스를 사용하기 위해 발생시킬 수 있는 일체의 데이터 관련 요금은 사용자 부담임을 알려드리는 바입니다.

사용자는 모바일 장치, 문자 메시지 전송, 및 데이터 요금을 포함하되 이에 국한되지 않는, 사용자가 당사 서비스를 사용하기 위해 발생시킬 수 있는 모든 데이터 관련 요금에 대한 책임이 있습니다. 사용자는 서비스 사용 전에 사용자가 발생시킬 수 있는 요금이 무엇인지 알아야 하거나 해당 서비스 제공자에게 문의해야 합니다.

17. 서비스 및 EULA 수정

당사가 본 EULA 를 업데이트할 때, 당사 서비스를 계속 이용하려면 사용자는 업데이트된 버전에 동의해야 합니다. 또한 당사는 당사가 적합하다고 판단할 때마다 서비스 일체의 부분을 자유롭게 업데이트할 수 있어야 하므로, 사용자에게 당사가 언제든지 이와 같이 업데이트할 수 있음을 알려드립니다.

당사는 업데이트할 필요가 있다고 생각될 때마다 언제든지 본 EULA 를 업데이트할 수 있습니다(그러나 그래야 하는 것은 아님). 관련법에 따라, 당사가 이와 같이 업데이트할 경우, 사용자가 다음에 서비스에 액세스할 때 또는 업데이트된 EULA 를 달리 사용자에게 전달할 때 사용자에게 업데이트된 EULA 에 동의하라는 안내문이 표시됩니다. 서비스를 계속 사용하려면 사용자는 반드시 이 업데이트에 동의해야 합니다.

당사는 사용자가 계속해서 서비스를 사용하려면 반드시 설치해야 하는 서비스 패치, 업데이트, 또는 업그레이드를 제공할 수 있습니다. 당사는 사용자에게 고지하지 않고 원격으로 서비스를 업데이트할 수 있으며, 사용자는 본 계약에 따라 당사가 이러한 패치, 업데이트, 및 업그레이드를 적용하는 데 동의합니다. 사용자의 장치가 자동 업데이트를 방지할 수 있는 경우, 사용자는 사용자가 직접 사용자 장치에서 수동으로 서비스를 업데이트할 때까지 서비스에 액세스하지 못 할 수 있습니다. 당사는 언제든지 서비스의 일체의 측면을 수정, 일시 정지, 중단, 대체, 교체, 또는 그에 대한 액세스를 제한할 수 있습니다. 관련법에 따라, 사용자는 일체의 캐릭터 데이터, 게임 진행, 게임 사용자 정의 또는 사용자의 특정 게임 또는 서비스에 고유한 기타 요소 사용에 관한 그 밖의 데이터는 당사가 패치, 업데이트, 또는 업그레이드를 적용한 후를 포함하되 이에 국한되지 않는, 그 시기와 상관없이, 당사의 고지 없이 사용자에게 제공되는 것이 중단될 수 있음을 인정합니다. 사용자는 당사는 서비스와 관련된 일체의 유지보수 또는 지원 의무가 없다는 데 동의합니다.

관련법에 따라, 당사는 언제든지, 어떤 이유로든, 사용자에게 고지하지 않고, 서비스, 게임, 가상 상품, 게임 통화 또는 콘텐츠의 가격을 변경할 수 있으며 그에 대한 책임도 지지 않습니다.

18. 보증 책임 부인

당사는 서비스에 대해 어떤 보증도 하지 않습니다.

법에서 허용하는 최대 한도까지 서비스는 어떤 종류의 보증도 없이 “있는 그대로” 제공됩니다. 전항의 내용을 제한하지 않고, 회사 당사자들은 상품성, 특정 합목적성, 평은 향유권 및 비침해 보증과 거래 과정에서, 또는 거래 이용을 통해 발생하는 일체의 묵시적 보증을 명시적으로 부인합니다. 회사 당사자들은 서비스가 사용자의 요구사항을 충족하거나 중단 없이, 안전하게, 또는 오류 없이 이용할 수 있다는 보증을 일체 하지 않습니다. 회사 당사자들은 서비스의 품질, 정확성, 적시성, 진실성, 완전성, 또는 신뢰성에 관한 일체의 보증을 하지 않습니다.

19. 책임 한도

본 항에서는 분쟁 시 사용자가 당사로부터 보전할 수 있는 책임의 한도를 정합니다.

관련법에서 허용하는 최대 한도까지, 회사 당사자들은 다음 각 호에 대해서는 어떤 식으로도 책임을 지지 않습니다.

- (a) 일실이익,
- (b) 수익손실,
- (c) 저축손실,
- (d) 데이터 분실, 또는
- (e) 본 EULA 또는 서비스, 또는 서비스 기능을 사용할 능력 또는 서비스 기능 결여로 인해, 또는 이와 관련하여 발생하는,

일체의 간접적, 우발적, 결과적, 특별적, 처벌적 또는 징벌적 손해배상. 회사 당사자 중 하나의 오류, 불법행위(과실 포함), 무과실 책임, 손해배상, 제조물 책임, 계약 위반, 보증 위반, 또는 기타로 인한 경우 및 해당 회사 당사자가 이러한 손해배상의 가능성에 대해 전달 받은 경우에도 마찬가지입니다. 또한, 관련법에서 허용하는 최대 한도까지, 본 EULA 또는 서비스로 인해, 또는 이와 관련하여 발생하는 회사 당사자들의 총 책임은 다음 각 호를 초과하지 않습니다. (A) 이러한 책임이 발생하게 된 원인이 된 사건 발생 직전 육(6) 개월 동안 사용자가 특정 게임 또는 문제의 서비스에 대해 당사에 지급하였거나(지급액이 있는 경우) 또는 지급해야 할 금액, 또는 (B) (A)가 해당되지 않을 경우, 미화 오십 달러(\$50 USD). 이러한 손해배상 관련 한도 및 예외조항은 일체의 구제가 적절한 보상을 제공하지 못하는 경우에도 적용되며 사용자와 당사 간 협상의 기본 요소입니다.

앞의 내용에도 불구하고, 일부 국가, 주, 도 또는 그 밖의 관할권에서는 위에서 기술한 특정 보증 예외 또는 책임 한도를 허용하지 않으므로, 위의 조항이 사용자에게 적용되지 않을 수 있습니다. 대신, 이러한 관할권에서 전술한 예외 또는 한도는 해당 관할권의 법률에서 허용하는 최대 한도까지 적용됩니다. 또한, 사용자는 사용자의 관할권에서 추가 법적 권리를 가질 수 있으며, 본 EULA의 어떤 조항도 사용자가 서비스 소비자로서 가질 수 있는 권리를 침해하지 않습니다.

20. 면책

누군가가 사용자의 본 EULA 위반 또는 사용자의 서비스 액세스/이용을 근거로 당사를 제소할 경우, 사용자는 이 소송에서 당사를 방어하거나 당사의 방어 비용을 지불하는 데 동의합니다.

사용자는 (a) 사용자의 서비스 액세스 또는 이용, 또는 (b) 사용자가 본 EULA 를 위반했다는 일체의 주장(사실일 경우)으로 인해, 또는 이와 관련하여 발생하는 모든 청구, 요구, 소송, 손실, 책임, 비용 및 (변호사 보수, 비용, 및 전문가 증인 보수를 포함하되 이에 국한되지 않는) 경비에 대해 회사 당사자들과 그 직원, 임원, 이사, 대리인, 계약업체, 그리고 그 밖의 대리인들을 면책하고(달리 말하자면, 발생한 일체의 모든 손실을 보상하고), 이들의 방어 비용을 지불하고, 이들을 보호하는 데 동의합니다. 사용자는 본 제면책항에서 다른 일체의 사안을 근거로 법원 재판 또는 합의 시 당사자가 지급한 일체의 금액 또는 당사자가 입은 손실을 당사에 환불하는 데 동의합니다.

21. 해지

당사는 관련법에 따라 당사가 적합하다고 판단할 경우 본 EULA 를 해지할 권리를 보유합니다. 당사가 본 EULA 를 해지할 수 있는 이유에는 당사가 사용자의 지역에서 게임 제공을 단계적으로 축소하는 경우, 사용자가 본 EULA 를 위반하는 경우, 또는 앱스토어가 사용자의 앱스토어 계정을 종료하는 경우가 포함되나 이에 국한되는 것은 아닙니다.

관련법에 따른 최대 한도까지, (a) 당사가 비슷한 상황에 처한 사용자들에게 전체적으로 게임 제공을 중단하거나, (b) 사용자가 본 EULA(앱스토어 계약(들) 및 본 EULA 에 명시된 당사의 다른 정책 포함)의 조항을 하나라도 위반하거나, (c) 해당 앱스토어 소유자가 사용자의 앱스토어 계정을 종료하거나, (d) 당사가 달리 사용자의 서비스 액세스 또는 이용을 일시 정지하거나 수정하는 것이 필요하다고 판단하거나 당사 단독 재량으로 본 EULA 를 해지할 경우 당사는 사용자에게 고지하지 않고, 게임, 가상 상품 및 콘텐츠를 포함한 사용자의 서비스 액세스 또는 이용을 일시 정지, 수정 또는 종료할 수 있으며 이에 대한 책임을 지지 않습니다. 사용자 또한 사용자의 일체의 모든 장치에서 게임을 삭제하여 제거하거나 사용자의 앱스토어 계정을 삭제함으로써 본 EULA 를 해지할 수 있습니다. 사용자의 서비스 액세스 및 이용을 일시 정지하거나 수정할 경우, 사용자는 당사가 단독 재량으로 정한 바에 따라 서비스 일부 또는 전체 기능에 액세스하여 사용할 능력을 상실하게 됩니다. 본 EULA 해지 시, 사용자에게 허가된 권리는 자동적으로 종료되며, 사용자는 더 이상 이러한 권리 또는 본 EULA 를 행사할 수 없습니다. 관련법에 따라, 당사는 단독 재량으로 이와 같이 해지하기 전에 서비스 액세스 및 이용을 계속할 수 있게 할 수 있습니다.

관련법에서 요구하는 경우, 본 EULA 해지가 해지 효력을 갖기 위해 법원 결정을 받아야 하거나 해지 전제조건으로 법원 서기가 고지를 송달해야 할 필요는 없습니다.

관련법에서 요구하는 경우를 제외하고, 모든 지급금과 수수료는 본 EULA 가 해지되었는지 여부와 상관없이 어떤 경우에도 환불이 불가합니다.

제서비스 소유권항 (첫 두 문장만 해당), 제피드백항, 제책임 한도항, 제면책항, 제분쟁 해결 및 준거법 - 미국항부터 제연락처 정보항까지, 및 제해지항의 본 문장은 본 EULA 해지 후에도 존속됩니다.

22. 분쟁 해결 및 준거법 - 미국

이 섹션은 사용자가 미국에서 서비스에 액세스하거나, 서비스를 이용 중이거나, 구매한 경우에만 적용됩니다.

사용자는 캘리포니아 주법에 동의합니다. 모든 법정 사건은 캘리포니아 북부지원에서 취급합니다.

(a) **준거법 및 법정 선택.** 본 EULA 및 본 EULA의 존재, 효력, 해석, 이행, 위반 또는 해지, 또는 본 EULA, 게임, 또는 서비스로 인해 또는 이와 관련하여 발생하는 비계약상 의무와 관련된 분쟁을 포함하여 본 EULA, 게임, 또는 서비스로 인해 또는 이와 관련하여 발생하는 일체의 분쟁, 논란, 차이, 또는 주장을 포함하되 이에 국한되지 않는, 이와 관련된 일체의 소송(“분쟁”이라 통칭)은 연방 중재법, 연방 중재법률 및 캘리포니아 주법으로 규율하되, 섭외사법 조항을 배제합니다. 본 제분쟁 해결 및 준거법 - 미국항에서 명시적으로 달리 규정한 바를 제외하고, 사용자와 당사가 중재하지 않아도 되는 모든 분쟁(아래에서 정의)의 독점 관할권은 캘리포니아 북부지원 소재 주 및 연방 법원이며, 사용자와 당사는 각자 이러한 법원을 관할권과 재판지로 지정하는 데 대한 이의제기를 포기합니다.

미국 거주자—사용자와 당사 간에 분쟁이 있을 경우, 당사는 법원을 통하는 대신 (사용자 거주지에서) 중재를 통해 해결하기로 하는 데 동의합니다. 사용자 또한 당사를 상대로 한 집단소송에 참여하지 않는 데 동의합니다. (본 항은 너무 길기 때문에 각 부분별로 간단한 설명을 제공합니다.)

(b) **의무적 분쟁 중재.** 사용자와 당사는 각각 모든 분쟁은 집단, 대리 또는 병합 소송이나 절차가 아닌, 법적 구속력이 있는 개별 중재로만 해결하기로 하는 데 동의합니다. 사용자와 당사는 본 EULA의 해석과 시행에는 미국 연방 중재법이 준용되며, 사용자와 당사는 각각 배심원 재판 또는 집단소송에 참여할 권리를 포기한다는 데 동의합니다. 이 중재 조항은 본 EULA 해지 후에도 존속되어야 합니다.

(c) **중재지.** 사용자가 미국 거주자일 경우, 모든 중재는 사용자의 거주 국가에서 이루어지며, 다른 중재지는 모두 배제합니다.

소액 청구 소송을 제기할 수 있거나 당사의 지식재산 침해와 관련이 있는 분쟁은 중재를 거치지 않아도 됩니다.

(d) **예외.** 위의 제의무적 분쟁 중재. 사용자와 당사는 각각 모든 분쟁은 집단대리 또는 병합 소송이나 절차가 아닌 법적 구속력이 있는 개별 중재로만 해결하기로 하는 데 동의합니다. 사용자와 당사는 본 EULA의 해석과 시행에는 미국 연방 중재법이 준용되며

용자와 당사는 각각 배심원 재판 또는 집단소송에 참여할 권리를 포기한다는 데 동의합니다. 이 중재 조항은 본 EULA 해지 후에도 존속되어야 합니다. **항**의 제한적 예외로서, (i) 사용자와 당사는 모두 분쟁이 소액 청구에 해당할 경우, 소액 청구 재판에서 분쟁을 해결하기로 모색할 수 있으며, (ii) 사용자와 당사는 각각 당사의 지적재산권 침해 또는 오용을 방지(또는 금지)하기 위해 법원에 금지명령 또는 기타 형평법상 구제를 요구할 권리를 보유합니다.

미국 상사중재협회의 소비자 중재 규칙이 적용됩니다. 중재는 양 당사자가 달리 합의하지 않는 한 사용자 거주지 인근에서 진행합니다.

(e) **중재 진행 및 중재 규칙.** 중재는 EULA 로 수정하는 경우는 예외로 하고, 미국 상사 중재협회("AAA")가 해당 시점에 효력이 있는 동 협회의 소비자 중재 규칙("AAA 규칙")에 따라 진행합니다. AAA 규칙은 www.adr.org 에서 조회하거나 1-800-778-7879 번으로 전화하여 구할 수 있습니다. 중재를 개시하고자 하는 당사자는 반드시 AAA 에 서면 중재요청서를 제출하고 상대방에게 AAA 규칙에 명시된 바에 따라 고지해야 합니다. AAA 는 www.adr.org 에서 요청서 양식을 제공합니다.

중재 청문회는 사용자와 당사가 모두 다른 중재지에 합의하지 않는 한, 사용자가 거주하는 국가(또는 행정구)에서 진행합니다. 당사자들은 중재인이 본 중재계약의 해석, 적용, 시행 및 범위에 관한 모든 문제를 결정할 독점적 권한이 있다는 데 동의합니다.

사용자의 청구액이 터무니 없거나 미화 일만 달러(\$10,000)를 초과하지 않는 한, 당사가 중재 신청, 관리 수수료 및 중재인 보수를 부담합니다. 당사는 사용자에게 변호사 보수를 요구하지 않을 것이지만, 사용자가 승소할 경우, 사용자는 당사에 법에서 허용하는 한도까지 변호사 보수 지급을 요구할 수 있습니다.

(f) **중재비.** 중재 신청, 관리 수수료 및 중재인 보수 지급은 AAA 규칙을 따릅니다. 당사는 중재인이 사용자의 중재 청구액이 터무니 없다고 판정하지 않는 한, 사용자의 분쟁 청구액이 일만 달러(\$10,000) 미만일 경우, 모든 중재 신청, 관리 수수료 및 중재인 보수를 지급할 것입니다. 당사가 중재에서 승소할 경우, 당사는 당사의 변호사 보수 및 비용을 모두 부담할 것이며 사용자에게 이 비용을 보전하고자 하지 않을 것입니다. 사용자가 중재에서 승소할 경우, 사용자는 관련법에서 규정한 한도까지 당사에 변호사 보수와 경비를 지급하라는 판정을 받을 자격이 있습니다.

제외. 위의 제의무적 분쟁 중재. 사용자와 당사는 각각 모든 분쟁은 집단, 대리 또는 병합 소송이나 절차가 아닌, 법적 구속력이 있는 개별 중재로만 해결하기로 하는 데 동의합니다. 사용자와 당사는 본 EULA 의 해석과 시행에는 미국 연

방 중재법이 준용되며, 사용자와 당사는 각각 배심원 재판 또는 집단소송에 참여할 권리를 포기한다는 데 동의합니다. 이 중재 조항은 본 EULA 해지 후에도 존속되어야 합니다. 항의 제한적 예외로서, (i) 사용자와 당사는 모두 분쟁이 소액 청구에 해당할 경우, 소액 청구 재판에서 분쟁을 해결하기로 모색할 수 있으며, (ii) 사용자와 당사는 각각 당사의 지적재산권 침해 또는 오용을 방지(또는 금지)하기 위해 법원에 금지명령 또는 기타 형평법상 구제를 요구할 권리를 보유합니다. 항을 제외하고, 중재는 금지명령 구제를 요구하는 당사자에 대해, 그리고 해당 구제를 제공하는 데 필요한 한도까지만 금지명령 구제 판결을 내릴 수 있습니다. 모든 공적 금지명령 구제 요구는 반드시 민사법정에 제소해야 합니다.

(g) 금지명령 및 선언적 구제. 위의 제예외. 위의 제의무적 분쟁 중재. 사용자와 당사는 각각 모든 분쟁은 집단대리 또는 병합 소송이나 절차가 아뻏적 구속력이 있는 개별 중재로만 해결하기로 하는 데 동의합니다. 사용자와 당사는 본 EULA의 해석과 시행에는 미국 연방 중재법이 준용되며, 사용자와 당사는 각각 배심원 재판 또는 집단소송에 참여할 권리를 포기한다는 데 동의합니다. 이 중재 조항은 본 EULA 해지 후에도 존속되어야 합니다. 항의 제한적 예외로서 (i) 사용자와 당사는 모두 분쟁이 소액 청구에 해당할 경우 소액 청구 재판에서 분쟁을 해결하기로 모색할 수 있으며, (ii) 사용자와 당사는 각각 당사의 지적재산권 침해 또는 오용을 방지(또는 금지)하기 위해 법원에 금지명령 또는 기타 형평법상 구제를 요구할 권리를 보유합니다. 항에서 규정한 바를 제외하고, 중재인은 당사자 일방이 주장하는 청구의 시비곡직에 따라 책임 문제를 결정해야 하며 구제를 요구하는 개별 당사자에게 유리하게 그리고 해당 당사자의 개별 청구에서 보증하는 구제를 제공하는 데 필요한 한도까지만 선언적 또는 금지명령 구제를 판결할 수 있습니다. 사용자 또는 당사가 청구에서 승소하고 공적 금지명령 구제(즉, 미래에 대중에게 상해를 입히겠다고 위협하는 불법 행위를 금지하는 일차적 목적과 이러한 금지 효과가 있는 금지명령 구제)를 요구하는 경우, 이러한 구제 자격 및 그 한도는 반드시 중재가 아닌 담당 관할권의 민사법정에서 소송을 통해 판결해야 합니다. 사용자와 당사는 공적 금지명령 구제 건의 소송은 중재 중인 개별 청구의 본안 결과가 나올 때까지 기다려야 한다는 데 동의합니다.

사용자는 집단소송에 참여하지 않으며 개인 자격으로만 청구를 제기하는 데 동의합니다. 사용자의 분쟁은 다른 사람들의 청구와 병합할 수 없습니다.

(h) 집단소송 포기. 사용자와 당사는 일체의 집단 또는 대리 절차에서 원고 또는 집단 소송 구성원으로서가 아니라 각각 사용자 또는 당사의 개인 자격으로만 상대방을 상대로 청구를 제기할 수 있다는 데 동의합니다. 또한, 당사자들의 분쟁을 중재를 통해 해결할 경우, 중재인은 다른 사람의 청구를 사용자의 청구와 병합할 수 없으며, 대리 또는 집단 절차

등 일체의 형식으로 달리 주재할 수 없습니다. 이 특정 조항이 시행이 불가능한 것으로 판정되는 경우, 본 분쟁해결 조항 전체(제분쟁 해결 및 준거법 - 미국항)가 무효가 됩니다.

법원이 이 조항의 일부를 시행 불가능한 것으로 판결할 경우, 나머지 내용은 계속 적용됩니다.

(i) **조항의 독립성.** 위의 제집단소송 포기. 사용자와 당사는 일체의 집단 또는 대리 절차에서 원고 또는 집단소송 구성원으로서가 아니라 각각 사용자 또는 당사의 개인 자격으로만 상대방을 상대로 청구를 제기할 수 있다는 데 동의합니다. 또한, 당사자들의 분쟁을 중재를 통해 해결할 경우 중재인은 다른 사람의 청구를 사용자의 청구와 병합할 수 없으며, 대리 또는 집단 절차 등 일체의 형식으로 달리 주재할 수 없습니다. 이 특정 조항이 시행이 불가능한 것으로 판정되는 경우 본 분쟁해결 조항 전체(제분쟁 해결 및 준거법 - 미국항)가 무효가 됩니다. 당항의 조항을 예외로 하고, 중재인 또는 담당 관할권의 법원이 본 EULA 조항 중 어느 부분이든 시행이 무효이거나 시행이 불가능한 것으로 판정하더라도 이 EULA의 나머지 부분은 계속해서 적용되어야 합니다.

23. 분쟁해결 및 준거법 - 미국 이외 국가

이 섹션은 사용자가 미국 이외 지역에서 서비스에 액세스하거나, 서비스를 이용 중이거나, 구매한 경우에만 적용됩니다.

사용자가 미국 이외 지역에 거주하는 경우 - 사용자는 싱가포르 법에 동의합니다. 사용자와 당사 간에 분쟁이 있을 경우, 당사는 이 분쟁을 중재를 통해 해결하고, 사용자와 당사가 각자의 비용을 부담하는 데 동의합니다.

(a) **준거법.** 사용자는 본 EULA 및 본 EULA의 존재, 효력, 해석, 이행, 위반 또는 해지, 또는 본 EULA, 게임, 또는 서비스로 인해, 또는 이와 관련하여 발생하는 비계약상 의무와 관련된 분쟁을 포함하여 본 EULA, 게임, 또는 서비스로 인해 또는 이와 관련하여 발생하는 일체의 분쟁, 논란, 차이, 또는 주장("분쟁"이라 통칭)은 싱가포르 법에 따라 해결하되 섭외 사법 규칙은 배제하고, 1980년 국제 물품 매매 계약에 관한 유엔 협약 조항은 포함시키지 않기로 하는 데 동의합니다. 계약서에 쓰여진 용어는 기안자에 준하여 해석해야 한다고 규정한 일체의 법률 또는 규정은 본 EULA에 적용되지 않습니다.

(b) **분쟁 해결.** 모든 분쟁은 싱가포르 국제중재센터("SIAC")에서 관리하는 중재에 회부하여 중재 고지 송달 시점에 유효한 SIAC 규칙에 따른 중재로 최종 해결해야 하며, 동 규칙은 본 조항에 참조로 통합된 것으로 간주합니다.

(c) 중재 규칙. 중재는 싱가포르 법에 따라, 싱가포르를 중재지로 하여 진행하고, 절차 시 사용 언어는 영어입니다. 중재재판소는 중재인 세(3) 명으로 구성되며, 각 당사자는 중재 고지 송달 후 삼십(30) 일 이내에 중재인 한 명을 각자 지명합니다. 이러한 중재인 지명은 SIAC의 확인을 받아야 하며, 두 중재인에게 SIAC가 지명을 확인한 후 십(10) 일 이내에 세 번째 중재인에 합의하라는 지침을 제공하고 두 중재인은 세 번째 중재인에 합의해야 합니다. 한쪽 당사자가 중재인을 지명하지 못하거나, 두 중재인이 십(10) 일 이내에 세 번째 중재인에 대한 합의에 도달하지 못할 경우, 지명하지 못한 중재인(들)은 SIAC 사무총장이 지명합니다. 중재는 본 EULA에 따라 판정을 내리는 것이 허용되는 대로만 해당 손해배상 판정을 내려야 합니다.

(d) 비용. 각 당사자는 각자 중재 비용 및 경비(대리인 보수를 포함하되 이에 국한되지 않음)를 부담하기로 합니다. 다만, 중재인 중재료와 경비는 당사자들이 균등하게 부담해야 합니다.

(e) 금지명령 구제. 본 EULA에 명시된 일체의 상반되는 내용에도 불구하고, 당사자 일방은 언제든지 담당 관할권의 법원에 금지명령 또는 기타 일체의 법적 또는 형평법상 구제를 신청할 수 있습니다.

24. 양도 금지

사용자는 본 EULA를 다른 사람에게 이전하거나 양도할 수 없습니다.

사용자는 당사의 사전 서면 동의 없이, 법 운용 또는 그 밖의 방식으로 본 EULA를 양도하거나 이전할 수 없습니다. 사용자가 이러한 동의 없이 본 EULA를 양도하거나 이전하려는 시도를 할 경우, 이는 무효입니다. 본 조항의 표제에도 불구하고, 당사는 본 EULA를 제한 없이 자유롭게 양도하거나 이전할 수 있습니다. 전술한 내용에 따라, 본 EULA는 당사자들, 그 승계자들 및 허가된 양수인에게 구속력을 가지며 이들의 이익에 부합해야 합니다.

25. 기타

본 EULA는 사용자와 당사의 전체 계약입니다(약속 외 약속 금지). 공식 버전은 영어입니다. 본 EULA의 일부가 적용되지 않더라도, 나머지 조항은 가능한 한 많은 부분이 계속해서 적용되어야 합니다. 당사가 본 EULA의 일부를 행사하지 않더라도, 당사가 미래에도 행사하지 않거나 당사의 다른 권리를 행사하지 않을 것임을 의미하는 것은 아닙니다. 또한, 앱스토어를 제외하고, 사용자 또는 당사를 제외한 어느 누구도 본 EULA를 행사할 수 없습니다.

- (a) 포괄 계약. 본 EULA 및 본 EULA 에 언급된 기타 일체의 문서 또는 정보는 서비스에 관한 사용자와 당사 간의 완전하고 독점적인 양해를 구성하며 서비스와 관련하여 사용자와 당사 간에 체결한 일체의 모든 이전의 구두 또는 서면 양해나 계약을 대체합니다.
- (b) 언어. 본 EULA 의 원본 언어는 영어이며, 모든 번역은 참고 목적으로만 제공됩니다. 관련법에서 허용하는 최대 한도까지, 사용자는 사용자의 거주 국가의 법률에 따라 사용자에게 있을 수 있는, 본 EULA 를 다른 언어로 작성 또는 해석하게 하는 일체의 권리를 포기합니다.
- (c) 조항의 독립성. 본 EULA 에는 특정 법적 권리가 기술되어 있습니다. 사용자에게는 해당 관할권의 법률에 따라 다른 권리가 있을 수 있습니다. 사용자 관할권의 법률이 해당 관할권의 법률에 따른 사용자의 권리를 변경하는 것을 허가하지 않을 경우, 본 EULA 는 이러한 사용자의 권리를 변경하지 않습니다. 위에서 주지한 바와 같이, 사용자 관할권이 사용자의 특정 상황에서 본 EULA 의 보증 한도 및 구제 예외를 허용하지 않을 수 있기 때문에, 이러한 보증 한도와 구제 예외가 사용자에게 적용되지 않을 수 있습니다. 관할권을 가진 법원 또는 재판부가 본 EULA 의 특정 조항을 시행 불가능한 것이라고 판결할 경우, 해당 조항은 관련법에 따라, 그리고 제집단소송 포기. 사용자와 당사는 일체의 집단 또는 대리 절차에서 원고 또는 집단소송 구성원으로서가 아니라 각각 사용자 또는 당사의 개인 자격으로만 상대방을 상대로 청구를 제기할 수 있다는 데 동의한다. 당사자들의 분쟁을 중재를 통해 해결할 경우 중재인은 다른 사람의 청구를 사용자의 청구와 병합할 수 없으며 대리 또는 집단 절차 등 일체의 형식으로 달리 주재할 수 없습니다. 특정 조항이 시행이 불가능한 것으로 판정되는 경우 본 분쟁해결 조항 전체제분쟁 해결 및 준거법 - 미국항가 무효가 됩니다.항을 적용하여 가능한 최대 한도까지만 시행해야 하며, 본 EULA 의 나머지 조항은 계속해서 전적인 효력을 갖습니다.
- (d) 포기 금지. 사용자와 당사의 행위 또는 무위는 본 EULA 에 명시적으로 서면으로 기재되어 있는 것을 제외하고, 본 EULA 에 따른 다른 일체의 권리를 창출하지 않습니다. 당사가 일체의 권리 또는 본 EULA 의 조항을 행사하지 않더라도 그러한 권리 또는 조항을 포기하는 것으로 간주해서는 안 됩니다. 이러한 권리 또는 조항의 포기는 정히 권한을 부여 받은 당사의 대리인 중 하나가 서면으로 작성하여 서명한 경우에만 효력을 갖습니다. 본 EULA 에 명시적으로 규정된 바를 제외하고, 당사자 일방이 본 EULA 에 따른 구제를 행사할 경우, 본 EULA 또는 기타에 따른 다른 구제를 침해해서는 안 됩니다.
- (e) 제3자 권리. 제앱스토어항에 기술된 바를 제외하고, 본 EULA 의 당사자가 아닌 개인은 그 일체의 조항을 행사할 권리가 없습니다.

26. 연락처 정보

본 EULA 또는 게임에 대한 질문이 있으시면 지원팀 이메일 주소로 당사에 문의하시기 바랍니다.

별첨 A-1: 베트남 거주자 대상 부칙

라이선스 제한: 제플레이어 행동항의 라이선스 제한 외에, 사용자는 제공되는 서비스에 관한 다음 조항에 동의합니다.

(a) 베트남 사이버보안법 준수

(b) 소관 당국에 사이버보안 보호, 사이버보안 위협 및 일체의 사이버보안 침투/침해 관련 정보를 즉시 제공, 그리고

(c) 소관 당국의 사이버보안 보호 관련 요건 및 지침 이행, 및 기관, 조직 및 담당자가 사이버보안 보호 조치를 이행하도록 지원하고 도모.

종료 또는 일시 정지 고지: 당사가 사용자의 서비스 액세스를 일시 정지하거나 종료할 경우, 이러한 일시 정지 또는 종료 시행 삼(3) 영업일 전에 사용자에게 고지해야 합니다.

준거법: 본 EULA 와 관련된 일체의 소송은 싱가포르 법에 따라 해결해야 한다고 규정한 제준거법. 사용자는 본 EULA 및 본 EULA 의 존재, 효력, 해석, 이행, 위반 또는 해지 또는 본 EULA, 게임, 또는 서비스로 인해, 또는 이와 관련하여 발생하는 비계약상 의무와 관련된 분쟁을 포함하여 본 EULA, 게임, 또는 서비스로 인해 또는 이와 관련하여 발생하는 일체의 분쟁, 논란, 차이, 또는 주장(“분쟁”이라 통칭)은 싱가포르 법에 따라 해결하되 섭외사법 규칙은 배제하고 1980년 국제 물품 매매 계약에 관한 유엔 협약 조항은 포함시키지 않기로 하는 데 동의합니다. 계약서에 쓰여진 용어는 기안자에 준하여 해석해야 한다고 규정한 일체의 법률 또는 규정은 본 EULA 에 적용되지 않습니다. 항의 준거법 규정은 이 법률의 적용이 베트남 법의 기본 원칙에 저촉되지 않는 한 적용됩니다.

별첨 A-2: 러시아 거주자 대상 부칙

당사는 스웨덴 에 등록된 회사이며, 사무소 등록 소재지는 Stortorget 11, 211 22, Malmö, 스웨덴 이고, 회사 등록번호는 559069-1787 이며 VAT 번호는 SE 559069178701 입니다.

저작권격권: 본 EULA 에 따른 저작권격권 포기 언급은 사용자에게 적용되지 않습니다. 그러나 사용자는 당사가 사용자의 이름을 표기하지 않고 사용자 콘텐츠를 사용하고, 해당할 경우, 당사가 합리적이고 합당하다고 간주하는 바에 따라 사용자 콘텐츠를 편집하거나, 수정하거나, 잘라내거나, 주석을 달거나, 삽화를 추가하거나, 기타 일체의 댓글을 다는 것을 허가해야 합니다.

별첨 A-3: 인도 거주자 대상 부칙

제플레이어 행동항의 라이선스 제한 외에 추가로, 사용자는 인도의 통합, 완전성, 방위, 보안 또는 주권, 외국과의 우호적 관계, 또는 공공 질서를 위협하거나, 인지 가능한 범죄를 저지르도록 유도하거나 기타 일체의 국가를 모욕하게 하는 방식으로 서비스를 이용하지 않는다는 데 동의합니다.

사용자 콘텐츠와 관련된 고충("고충")이 있을 경우, 사용자는 grievance@sharkmob.com (으)로 당사 고충 책임자에게 연락할 수 있습니다.

별첨 A-4: 모로코 거주자 대상 부칙

본 EULA 에서, “당사”는 스웨덴에 등록되었으며, 사무소 등록 소재지는 Stortorget 11, 211 22, Malmö, 스웨덴이고, 회사 등록번호는 559069-1787 이며 VAT 번호는 SE 559069178701 인 회사를 가리킵니다.

게임 통화, 가상 상품 또는 일체의 구매에 적용되는 수수료, 청구 방식 및 조항의 개정 및 변경: 제가 가상 상품 및 게임 통화항의 조항에도 불구하고, 게임 통화, 가상 상품 또는 일체의 구매에 적용되는 수수료, 청구 방식 및 조항의 변경은 사용자가 정히 고지를 수령한 후 즉시 효력이 발생하며, 변경 사항은 본 EULA 에 참조로 통합되어야 합니다. 변경사항 중 사용자가 수락할 수 없는 것이 있을 경우, 사용자는 언제든지 이 변경사항을 거부하고 사용자 게임 계정 사용을 종료할 수 있습니다.

게임 통화 및 가상 상품 변경. 제게임 통화 및 가상 상품 변경. 관련법에서 달리 금지한 바를 제외하고, 당사는 단독 재량으로 사용자에게 고지하거나 책임을 지지 않고 사용자가 게임 통화 또는 가상 상품에 액세스하거나 사용할 수 있는 능력을 포함하되 이에 국한되지 않는 일체의 게임 통화 또는 가상 상품을 수정대체, 교체, 일시 정지 취소 또는 제거할 수 있습니다. 사용자는 (A) 사용자가 일체의 게임 통화 또는 가상 상품에 대한 재산권 주장은 (B) (i) 사용자 계정 삭제 또는 일시 정지 (ii) 가상 상품 또는 게임 통화 가치에 변동을 초래하는 게임 조작은 (iii) 본 EULA 수정, 해지 또는 만료 시 게임 통화 또는 가상 상품의 금전적 가치를 상실했다는 주장과 관련하여 당사, 당사 계열사 이사, 임원, 직원, 대리인 또는 라이선스 실시권 허가자(회사 당사자들)를 상대로 일체 청구를 주장하거나 제기하지 않을 것이라는 데 동의합니까에 따라 규정된 고지 포기는 사용자에게 적용되지 않습니다. 관련법에서 달리 금지한 바를 제외하고, 그리고 합리적으로 고지하여, 당사는 단독 재량으로, 사용자가 게임 통화 또는 가상 상품에 액세스하거나 사용할 수 있는 능력을 포함하되 이에 국한되지 않는, 일체의 게임 통화 또는 가상 상품을 수정, 대체, 교체, 일시 정지, 취소 또는 제거할 수 있습니다.

법적 대응권: 구매한 게임 통화, 가상 상품, 또는 제중요 공지 사항 —중재, 환불, 집단소송 및 손해 배상항 및 제게임 통화 및 가상 상품 변경. 관련법에서 달리 금지한 바를 제외하고 당사는 단독 재량으로 사용자에게 고지하거나 책임을 지지 않고 사용자가 게임 통화 또는 가상 상품에 액세스하거나 사용할 수 있는 능력을 포함하되 이에 국한되지 않는 일체의 게임 통화 또는 가상 상품을 수정, 대체, 교체, 일시 정지, 취소 또는 제거할 수 있습니다. 사용자는 (A) 사용자가 일체의 게임 통화 또는 가상 상품에 대한 재산권 주장, 또는 (B) (i) 사용자 계정 삭제 또는 일시 정지, (ii) 가상 상품 또는 게임 통화 가치에 변동을 초래하는 게임 조작은 (iii) 본 EULA 수정, 해지 또는 만료 시 게임 통화 또는 가상 상품의 금전적 가치를 상실했다는 주장과 관련하여 당사, 당사 계열사, 이사, 임원, 직원, 대리인 또는 라이선스 실시권 허가자(회사 당사자들)를 상대로 일체 청구를 주장하거나 제기하지 않을 것이라는 데 동의합니까에 따른 일체의 구매와 관련된 일체의 법적 대응권 포기 언급은 사용자에게 적용되지 않습니다.

저작인격권: 본 EULA 에 따른 저작인격권 포기 언급은 사용자에게 적용되지 않습니다. 그러나 사용자는 당사가 사용자의 이름을 표기하지 않고 사용자 콘텐츠를 사용하고, 해당할 경우, 당사가

합리적이고 합당하다고 간주하는 바에 따라 사용자 콘텐츠를 편집하거나, 수정하거나, 잘라내거나, 주석을 달거나, 삽화를 추가하거나, 기타 일체의 댓글을 다는 것을 허가해야 합니다.

환불: 본 EULA 제한불항의 조항에도 불구하고, 당사는 구매한 가상 상품, 및/또는 게임 통화, 및/또는 그 밖의 모든 구매에 대한 사용자의 라이선스를 합리적 고지 없이 그리고 심각한 부당행위 없이 취소할 수 없습니다. 사용자는 또한 라이선스 수락, 또는 해당할 경우, 각 구매 후 칠(7) 일 이내에 수락을 철회할 권리를 행사할 수 있습니다.

또한, 당사가 칠(7) 일 이내에 사용자의 구매에 응할 수 없는 경우, 사용자의 철회 권리 기간은 소비자 보호에 관한 모로코법 31-08 에서 규정한 바와 같이 첫 칠(7) 일 간의 철회 기간이 만료된 후 팔(8) 일 간 추가 연장됩니다.

서비스 및 EULA 수정: EULA 제서비스 및 EULA 수정항의 조항에도 불구하고, 사용자에게 일체의 서비스 및 EULA 수정에 동의하거나 거부하라는 안내 메시지가 표시됩니다. 변경사항 중 사용자가 수락할 수 없는 것이 있을 경우, 사용자는 언제든지 이 변경사항을 거부하고 사용자 게임 계정 사용을 종료할 수 있습니다.

보증 책임 부인: 구매한 가상 상품 및/또는 구매한 게임 통화에는 제보증 책임 부인항의 조항이 적용되어야 합니다. 단, 이러한 구매는 구매 당시에 공지된 특성과 설명을 이행하고 준수하는 것이어야 합니다.

면책: 사용자의 당사 면책 의무 범위는 사용자의 행위, 과오, 또는 중과실로 인해 당사가 직접적으로 입게된 실제 손해로 제한됩니다.

분쟁해결 및 준거법 - 미국 이외 국가: 본 EULA 및 본 EULA 의 존재, 효력, 해석, 이행, 위반 또는 해지, 또는 본 EULA, 게임, 또는 서비스로 인해, 또는 이와 관련하여 발생하는 비계약상 의무와 관련된 분쟁을 포함하여 본 EULA, 게임, 또는 서비스로 인해, 또는 이와 관련하여 발생하는 일체의 분쟁, 논란, 차이, 또는 주장(“분쟁”이라 통칭)은 모로코 법에 따라 해결해야 합니다.

분쟁이 발생할 경우, 담당 법원은 사용자의 거주지에 대한 관할권이 있는 법원이어야 합니다.

언어: 본 EULA 는 아랍어 번역본으로 사용자에게 제공됩니다.

별첨 A-5: 튀니지 거주자 대상 부칙

저작인격권: 본 EULA 에 따른 저작인격권 포기 언급은 사용자에게 적용되지 않습니다. 그러나 사용자는 당사가 사용자의 이름을 표기하지 않고 사용자 콘텐츠를 사용하고, 해당할 경우, 당사가 합리적이고 합당하다고 간주하는 바에 따라 사용자 콘텐츠를 편집하거나, 수정하거나, 잘라내거나, 주석을 달거나, 삽화를 추가하거나, 기타 일체의 댓글을 다는 것을 허가해야 합니다.

환불: 본 EULA 제한불항의 조항에도 불구하고, 당사는 구매한 가상 상품, 및/또는 게임 통화, 및/또는 그 밖의 모든 구매에 대한 사용자의 라이선스를 합리적 고지 없이 그리고 심각한 부당행위 없이 취소할 수 없습니다. 사용자는 또한 라이선스 수락, 또는 해당할 경우, 각 구매 후 십(10) 일 이내에 수락을 철회할 권리를 행사할 수 있습니다.

보증 책임 부인: 구매한 가상 상품 및/또는 구매한 게임 통화에는 제보증 책임 부인항의 조항이 적용되어야 합니다. 단, 이러한 구매는 구매 당시에 공지된 특성과 설명을 이행하고 준수하는 것이어야 합니다.

별첨 A-6: 호주 거주자 대상 부칙

본 별첨 6의 목적상: “서비스”란 용어는 전체적으로, 그리고 때때로 개별적으로, (a) 당사의 각 게임, 그리고 (b) 컴퓨터, 콘솔 또는 모바일 장치(즉, EULA에 달리 정의된 바와 같이)에 설치 또는 사용하는지 여부와 상관없이, 당사가 게임과 함께 제공하거나 게임을 지원하는 웹사이트, 소프트웨어 또는 기타 서비스를 의미합니다. 당사가 “서비스”라는 용어를 대문자 없이 사용하는 경우, 이는 본 EULA에 따라 당사가 사용자에게 제공하는 일체의 편익, 특전 또는 기능을 의미합니다. “호주 소비자법”이란 용어는 경쟁 및 소비자법(2010) 별첨 2를 가리킵니다.

저작인격권: 본 EULA에 따른 저작인격권 포기 언급은 사용자에게 적용되지 않습니다. 그러나 사용자는 당사가 사용자의 이름을 표기하지 않고 사용자 콘텐츠를 사용하고, 해당할 경우, 당사가 합리적이고 합당하다고 간주하는 바에 따라 사용자 콘텐츠를 편집하거나, 수정하거나, 잘라내거나, 주석을 달거나, 삽화를 추가하거나, 기타 일체의 댓글을 다는 것을 허가해야 합니다.

라이선스 – 소매 구매: 본 EULA 제라이선스 및 서비스 이용항의 조항에도 불구하고, 당사의 코드 또는 키는 호주 소비자법에 따라 제외할 수 없는 보증과 함께 제공됩니다. 호주 소비자법에 따라, 당사가 코드 또는 키 제조업체로 간주되는 경우, 사용자는 사용자가 사용자의 코드나 키를 구매한 제3자보다는 당사에 구제를 요구하기로 선택할 수 있습니다. 호주 소비자법에 따라 당사에게 부과된 일체의 의무 외에, 당사는 일체의 제3자로부터 구매한 이러한 코드나 키 또는 해당 외환 관리 규정을 침해하여 이루어진 구매에 대해서는 어떤 책임도 지지 않습니다.

게임 통화 및 가상 상품 변경: 본 EULA 제가상 상품 및 게임 통화항의 조항에도 불구하고, 당사의 서비스와 게임은 호주 소비자법에 따른 보증과 함께 제공되며 이 보증은 배제할 수 없습니다.

환불: 본 EULA 제환불항의 조항에도 불구하고, 환불 조항은 호주 소비자법에서 요구하는 범위를 포함하되 이에 국한되지 않는 관련법을 따라야 합니다. 모든 게임, 가상 상품 및 게임 통화는 당사가 호주 소비자법에 따라 사용자에게 구제를 제공해야 할 의무가 있지 않은 한, 또는 달리 게임, 가상 상품 및 게임 통화가 결함이 있거나, 사용할 수 없거나, 당사가 제공하는 사양에 따라 기능하지 않을 경우가 아닌 한, 상환 또는 환불되지 않으며, 다른 일체의 구제를 위해 “실제” 금전 또는 금전적 가치가 있는 것이 될 자격이 없습니다.

베타 테스트: 본 EULA 제베타 테스트항의 조항에도 불구하고, 사용자가 호주 소비자법에 따라 달리 구제를 받을 자격이 있지 않은 한, 당사의 베타 종료와 사용자의 베타 참여는 사용자에게 일체의 보상이나, 콘텐츠와 게임 통화를 포함한 무료 서비스를 제공 받을 자격을 부여하지 않습니다.

앱스토어에서 게임에 액세스: 본 EULA 제앱스토어, 콘솔 게임항의 조항에도 불구하고, 앱스토어를 통해 사용자에게 게임을 제공하는 경우, 본 EULA에는 호주 소비자보호법에 따라 당사에 부과될 수 있는 일체의 의무를 따라야 하며, 이 의무는 제외할 수 없습니다.

보증 책임 부인: 본 EULA 제보증 책임 부인항의 조항에도 불구하고, 사용자가 당사로부터 직접 구매한 서비스의 경우, 당사 서비스는 호주 소비자법에 따라 제외할 수 없는 보증과 함께 제공됩니다. 또한, 사용자가 제3자로부터 당사 서비스를 구매했다라도, 호주 소비자법에서 규정한 바와 같이, 사용자가 서비스 제조업체일 경우, 사용자는 당사로부터 구제를 받을 자격이 있을 수 있

습니다. 당사로부터 구매한 제 3 자 브랜드 제품도 호주 소비자법에 따라 제외할 수 없는 보증과 함께 제공될 수 있습니다.

EULA 제보증 책임 부인항의 보증 책임 부인은 호주 소비자법에서 허용하는 한도를 포함하되 이에 국한되지 않는, 법에서 허용하는 한도까지만 적용됩니다.

책임 한도: 본 EULA 제책임 한도항의 조항에도 불구하고, 일체의 책임 한도는 배제할 수 없는 보증 및 구제를 규정한 호주 소비자법을 포함한 관련법에서 허용하는 한도까지만 표현됩니다. 소비자 보증을 준수하지 못할 경우, 호주 소비자법에 따라 사용자가 당사로부터 받을 자격이 있는 구제는 당사가 사용자가 구매한 서비스의 공급업체 및/또는 제조업체인지 여부, 그리고 이러한 준수 불이행이 중대한 불이행인지 경미한 불이행인지 여부에 따라 결정됩니다.

예를 들어, 당사가 사용자에게 제공된 서비스 공급업체일 경우, 서비스와 관련된 중대한 준수 불이행에 대해, 사용자는 당사와의 서비스 계약을 취소하고, 미사용 부분에 대한 환불, 또는 할인된 가치로 보상 받을 자격이 있습니다. 사용자는 또한 상품 관련 중대한 불이행에 대해 환불 또는 교체를 선택할 자격이 있습니다. 상품 또는 서비스 보증 불이행이 중대한 불이행에 이르지 않을 경우, 사용자는 합리적인 기간 내에 불이행을 시정하도록 지시할 자격이 있습니다. 시정이 이루어지지 않을 경우, 사용자는 상품에 대해서는 환불을 받고 서비스에 대해서는 계약을 취소하고 이용하지 않은 부분에 대한 환불을 받을 자격이 있습니다. 사용자는 상품 또는 서비스 보증 불이행으로 인한 그 밖의 모든 합리적으로 예측 가능한 손실이나 손해에 대한 보상을 받을 자격이 있습니다.

해지: 본 EULA 제해지항의 조항에도 불구하고, 특정 상황에서 사용자는 호주 소비자법에 따른 구제를 받을 자격이 있을 수 있습니다.

분쟁해결 및 준거법 - 미국 이외 국가. 본 EULA 제분쟁해결 및 준거법 - 미국 이외 국가항의 조항에도 불구하고, 준거법은 법에서 허용하는 한도까지만 적용하고, 배제할 수 없는 법적 권리가 발생하는 법원에 소송을 제기하는 것을 금지하지 않습니다.

별첨 A-7: 유럽연합(EU), 영국 및 브라질 거주자 대상 부칙

본 별첨 A-7의 목적상: 사용자가 유럽연합(EU), 영국, 또는 브라질 거주자일 경우, EULA는 사용자 및 Sharkmob AB (스웨덴에 등록된 회사이며 사무소 등록 소재지는 Stortorget 11, 211 22, Malmö, 스웨덴이고, 회사 등록번호는 559069-1787 이고 VAT 번호는 SE 559069178701 인 회사) 간의 법적 계약입니다.

가상 상품 및 게임 통화: 본 EULA 제게임 통화 및 가상 상품 변경. 관련법에서 달리 금지한 바를 제외하고 당사는 단독 재량으로사용자에게 고지하거나 책임을 지지 않과사용자가 게임 통화 또는 가상 상품에 액세스하거나 사용할 수 있는 능력을 포함하되 이에 국한되지 않일체의 게임 통화 또는 가상 상품을 수정대체, 교체, 일시 정지 취소 또는 제거할 수 있습니다사용자는 (A) 사용자가 일체의 게임 통화 또는 가상 상품에 대한 재산권 주장, 또는 (B) (I) 사용자 계정 삭제 또는 일시 정지(II) 가상 상품 또는 게임 통화 가치에 변동을 초래하는 게임, 또는 (III) 본 EULA 수정, 해지 또는 만료 시 게임 통화 또는 가상 상품의 금전적 가치를 상실했다는 주장과 관련하여 당사, 당사 계열사, 이사, 임원, 직원, 대리인, 또는 라이선스 실시권 허가자(“회사 당사자들”)를 상대로 일체 청구를 주장하거나 제기하지 않을 것이라는 데 동의합니다당사자들도 불구하고, 사용자는 (A) 사용자가 일체의 게임 통화 또는 가상 상품에 대한 재산권 주장, 또는 (B) (I) 본 EULA 조항에 따른 사용자 계정 삭제 또는 일시 정지, 또는 (II) 본 EULA 조항에 따른 본 EULA 수정, 해지 또는 만료 시 게임 통화 또는 가상 상품의 금전적 가치를 상실했다는 주장과 관련하여 당사, 당사 계열사, 이사, 임원, 직원, 대리인, 또는 라이선스 실시권 허가자(“회사 당사자들”)를 상대로 일체의 청구를 주장하거나 제기하지 않을 것이라는 데 동의합니다.

보증 책임 부인. 본 EULA 제보증 책임 부인항의 전체 내용을 다음 문구로 교체합니다.

회사 당사자들(즉 당사, 당사 계열사, 이사, 임원, 직원, 대리인 및 라이선스 실시권 허가자)은 서비스가 항상 사용자의 요구사항을 충족하거나 서비스를 중단 없이, 안전하게, 또는 오류 없이 이용할 수 있을 것이라는 일체의 보증을 하지 않습니다.

책임 한도: 본 EULA 제책임 한도항의 전체 내용을 다음 문구로 교체합니다.

19. 책임 한도

(a) 본 EULA의 어떤 내용도 다음 각 호에 대한 당사의 책임을 배제하거나 제한하지 않습니다. (A) 당사의 과실로 인한 사망 또는 신체상해, (B) 사기 또는 사기성 허위진술, 또는 (C) 당사가 당사의 법적 책임을 배제하거나 제한하는 것이 불법일 수 있는 것과 관련된 일체의 사안.

(b) 제일실이익,항에 영향을 미치지 않고, 당사가 본 EULA를 준수하지 못할 경우, 당사는 본 EULA 위반 또는 당사 과실에 따른 예측 가능한 결과로 사용자가 입게 되는 손실 또는 손해에 대한 책임이 있으나, 예측할 수 없는 손실이나 손해에 대해서는 일체의 책임이 없습니다. 손실이나 손해가 당사의 위반의 명백한 결과일 경우 또는 본 EULA가 사용

자와 당사에 구속력을 갖게 되는 시점에 사용자와 당사가 손실이나 손해에 대해 고려한 경우, 손실이나 손해는 예측할 수 있는 것입니다.

(c) 위의 일실이익,항에 영향을 미치지 않고, 관련법에서 허용하는 최대 한도까지, 본 EULA 또는 서비스로 인하여 또는 이와 관련하여 발생하는 회사 당사자들의 총 책임은 다음 각 호를 초과해서는 안 됩니다. (A) 사용자가 특정 게임 또는 문제의 서비스에 대해 당사에 지급하였거나(지급액이 있는 경우), 지급해야 할 금액, 또는 (B) (A)가 해당되지 않을 경우, 미화 오십 달러(\$50 USD).

앞의 내용에도 불구하고, 일부 국가, 주, 도 또는 그 밖의 관할권에서는 위에서 기술한 특정 보증 예외 또는 책임 한도를 허용하지 않으므로, 위의 조항이 사용자에게 적용되지 않을 수 있습니다. 대신, 이러한 관할권에서 전술한 예외 또는 한도는 해당 관할권의 법률에서 허용하는 최대 한도까지 적용됩니다. 또한, 사용자는 사용자의 관할권에서 추가 법적 권리를 가질 수 있으며, 본 EULA의 어떤 조항도 사용자가 서비스 소비자로서 가질 수 있는 권리를 침해하지 않습니다.

해지: 본 EULA 제해지항의 조항에도 불구하고, 관련법에서 요구하는 바를 제외하고, 당사는, 단독 재량으로, 계약 해지 전에 계속해서 서비스에 액세스하여 사용하게 할 수 있습니다. 당사가 사용자의 본 EULA 위반으로 인하여 또는 당사의 합리적 통제 범위를 벗어난 상황으로 인하여 본 EULA를 해지하는 경우, 당사는 사용자에게 어떤 책임도 지지 않습니다.

분쟁 해결: 본 EULA 제분쟁해결 및 준거법 - 미국 이외 국가항의 전체 내용을 다음 문구로 교체합니다.

23. 분쟁 해결 및 준거법 - EU 및 영국: 사용자가 유럽연합 또는 영국에서 서비스에 액세스하거나, 서비스를 이용하거나, 서비스를 구매한 경우, 다음 조항이 적용됩니다.

(a) 본 EULA는 잉글랜드 법으로 규율합니다. 즉, 사용자의 서비스 액세스 및 이용, 사용자의 가상 상품 및 콘텐츠 구매, 그리고 이로 인하여, 또는 이와 관련하여 발생하는 모든 분쟁 또는 청구(비계약상 분쟁 또는 청구 포함)에는 잉글랜드 법이 준용된다는 뜻입니다.

(a) 사용자는 본 EULA에 따라 발생할 수 있는 일체 분쟁을 - 사용자의 재량으로 - 잉글랜드 법원, 또는 사용자의 평소 거주지가 소재하는 국가가 EU 회원국일 경우 사용자의 평소 거주지 국가의 관할 법원에 제기할 수 있으며, 이들 법원은 - 그 밖의 다른 법원은 모두 배제하고 - 해당 분쟁을 해결할 권한이 있습니다. 당사는 본 EULA에 따라 발생할 수 있는 분쟁을 사용자의 평소 거주지가 소재하는 국가가 EU 회원국일 경우 사용자의 평소 거주지 국가의 관할 법원 아니면 잉글랜드 법원에 제기해야 합니다.

(b) 소비자로서, 사용자가 유럽연합 거주자이고 당사가 서비스를 사용자가 거주하는 회원국으로 직접 전달할 경우, 사용자는 사용자가 거주하는 국가 법률의 필수 조항에 따른 이익을 누리게 될 것입니다. 제분쟁해결 및 준거법 - 미국 이외 국가항을 포함한 EULA의 어떤 조항도 소비자로서 사용자가 이와 같은 현지법의 필수 조항에 의존할 권리에 영향을 미치지 않습니다.

(c) 온라인 분쟁 해결에 관한 보다 자세한 정보를 원하시면 이 유럽연합 집행위원회 웹사이트(<http://ec.europa.eu/consumers/odr/>) 링크를 참고하십시오. 이 링크는 유럽의회 및 유럽이사회 규정(EU) No 524/2013 에서 요구하는 바에 따라, 정보 목적으로만 제공됩니다. 당사는 온라인 분쟁 해결에 참여할 의무도, 의사도 없습니다.

양도 금지: 본 EULA 제약도 금지항의 조항에도 불구하고, 당사는 (a) 사용자에게 양도 또는 이전을 고지하고, (b) 사용자가 이러한 양도 또는 이전에 동의하지 않을 경우, 본 EULA 가 해지된다는 조건 하에, 본 EULA 를 제한 없이 자유롭게 양도하거나 이전할 수 있습니다.

언어: 본 EULA 제언어. 본 EULA 의 원본 언어는 영어이며, 모든 번역은 참고 목적으로만 제공됩니다. 관련법에서 허용하는 최대 한도까지, 사용자는 사용자의 거주 국가의 법률에 따라 사용자에게 있을 수 있는 본 EULA 를 다른 언어로 작성 또는 해석하게 하는 일체의 권리를 포기합니까 조항에도 불구하고, 본 EULA 의 최초 작성 언어는 영어이며, 일체의 번역본은 참고용으로 또는 법적 준수 의무를 충족하기 위해 제공됩니다.

영국 거주자 대상 추가 조항: 영국 거주자들에게는 다음 추가 조항이 적용됩니다.

소매 구매. 본 EULA 제소매 구매. 당사는 게임에서 활성화할 수 있거나 앱스토어에서 게임을 활성화하는 데 사용될 수 있는 코드 또는 제품 키를 제공할 수 있습니다. 해당 관할권에 적용되는 환율 관리 규정에 따라, 이러한 코드나 키는 반드시 당사 또는 당사 공인 소매업체 중 하나를 통하여 구매 또는 달리 적법하게 획득한 것이어야 유효합니다. 이러한 코드나 키를 제3자로부터 구매하는 경우, 해당 제3자가 사용자에게 이러한 코드나 키와 관련하여 발생하는 일체의 문제를 처리할 책임이 있습니다. 관련법에 따라 당사는 일체의 제3자로부터 구매한 이러한 코드나 키 또는 해당 외환 관리 규정을 침해하여 이루어진 구매에 대해서는 어떤 책임도 지지 않습니다. 조항에도 불구하고, 환율 관리 규정에 관한 모든 조항은 적용되지 않습니다.

가상 상품 및 게임 통화 취소. 본 EULA 제환불항의 조항에도 불구하고, 사용자는 가상 상품 및/또는 게임 통화 구매를 취소할 법적 권리가 있습니다. 보다 자세한 정보는 본 별첨 부속서 1 을 참조하십시오. 사용자가 이러한 가상 상품 및/또는 게임 통화를 당사를 통해 직접 구매하는 방식이 아닌 다른 방법으로 구매한 경우, 사용자의 취소 권리에 대한 자세한 내용은 해당 제3자 조항에 명시되어 있을 것입니다. 그러나, 사용자가 이러한 가상 상품 및/또는 게임 통화를 당사로부터 직접 구매하는 경우에는 다음 조항이 적용됩니다.

(c.i) 본 EULA 또는 당사가 사용자에게 이러한 가상 상품 및/또는 게임 통화를 제공하기 위해 당사와 다른 계약을 체결하기 전에, 당사는 사용자에게 다음 각 호를 확인해 줄 것을 요청합니다. (A) 사용자가 이러한 가상 상품 및/또는 게임 통화를 구매 증시 제공 받기를 희망하며, (B) 사용자는 이와 같이 확인함으로써 관련법에 의거한 사용자의 취소 권리를 포기하고,

(c.ii) 따라서, 이와 같이 확인함으로써 사용자는 관련법에 따라 해당 가상 상품 및/또는 게임 통화 구매를 취소할 권리를 포기합니다.

EULA 수정. 본 EULA 제서비스 및 EULA 수정항의 조항에도 불구하고, 당사는 사용자에게 30 일 전에 서면으로 변경을 고지하고, 이 고지 기간이 만료한 후, 사용자가 다음에 서비스에 액세스할 때, 또는 사용자에게 업데이트된 EULA 를 달리 전달할 때 사용자에게 업데이트된 EULA 에 동의하라는 안내 메시지를 표시합니다. 서비스를 계속 사용하려면 사용자는 반드시 이 업데이트에 동의해야 합니다. 사용자가 당사로부터 구매한 일체의 가상 상품 및/또는 게임 통화를 계속 사용하는 것을 허가해야 하는 경우를 제외하고, 사용자는 당사는 서비스와 관련하여 어떤 유지보수 또는 지원 의무도 없다는 데 동의합니다.

면책: 본 EULA 제면책항의 전체 내용을 다음 문구로 교체합니다.

20. 의도적으로 누락.

프랑스 거주자 대상 추가 조항: 프랑스 거주자들에게는 다음 추가 조항이 적용됩니다.

소매 구매. 본 EULA 제소매 구매. 당사는 게임에서 활성화할 수 있거나 앱스토어에서 게임을 활성화하는 데 사용될 수 있는 코드 또는 제품 키를 제공할 수 있습니다. 해당 관할권에 적용되는 환율 관리 규정에 따라, 이러한 코드나 키는 반드시 당사 또는 당사 공인 소매업체 중 하나를 통하여 구매또는 달리 적법하게 획득한 것이어야 유효합니다. 이러한 코드나 키를 제3자로부터 구매하는 경우, 해당 제3자가 사용자에게 이러한 코드나 키와 관련하여 발생하는 일체의 문제를 처리할 책임이 있습니다. 관련법에 따라 당사는 일체의 제3자로부터 구매한 이러한 코드나 키 또는 해당 외환 관리 규정을 침해하여 이루어진 구매에 대해서는 어떤 책임도 지지 않습니다. 조항에도 불구하고, 환율 관리 규정에 관한 모든 조항은 적용되지 않습니다.

가상 상품 및 게임 통화 취소. 본 EULA 제한불항의 조항에도 불구하고, 사용자는 가상 상품 및/또는 게임 통화 구매를 취소할 법적 권리가 있습니다. 보다 자세한 정보는 본 별첨 부속서 1 을 참조하십시오. 사용자가 이러한 가상 상품 및/또는 게임 통화를 당사를 통해 직접 구매하는 방식이 아닌 다른 방법으로 구매한 경우, 사용자의 취소 권리에 대한 자세한 내용은 해당 제3자 조항에 명시되어 있을 것입니다. 그러나, 사용자가 이러한 가상 상품 및/또는 게임 통화를 당사로부터 직접 구매하는 경우에는 다음 조항이 적용됩니다.

(a.i) 본 EULA 또는 당사가 사용자에게 이러한 가상 상품 및/또는 게임 통화를 제공하기 위해 당사와 다른 계약을 체결하기 전에, 당사는 사용자에게 다음 각 호를 확인해 줄 것을 요청합니다. (A) 사용자가 이러한 가상 상품 및/또는 게임 통화를 구매 증시 제공 받기를 희망하며, (B) 사용자는 이와 같이 확인함으로써 관련법에 의거한 사용자의 취소 권리를 포기하고,

(c.iii) 따라서, 이와 같이 확인함으로써 사용자는 관련법에 따라 해당 가상 상품 및/또는 게임 통화 구매를 취소할 권리를 포기합니다.

자격 및 등록 사용자가 게임 계정이 도용되고 있음을 증명하기 위하여 관리하지 않는 한, 사용자는 사용자가 알고 있는지 여부와 상관없이, 사용자의 게임 계정에 따라 일어나는 모

든 행위에 대한 책임을 집니다. 사용자의 게임 계정이 더 이상 안전하지 않다고 생각되는 경우, 사용자는 반드시 당사 지원팀 이메일 주소로 즉시 당사에 알려야 합니다.

라이선스. 본 EULA 제라이선스 허가. 사용자가 본 EULA 및, 해당할 경우 앱스토어 계약(들)을 준수하는 한, 당사는 사용자에게 (i) 앱스토어 계약(들)(해당할 경우)에서 허가하는 장치에 게임을 다운로드하여 설치하고, (ii) 사용자의 개인적 오락 목적으로, 게임 및 서비스의 기능만 활용하여, 일체의 콘텐츠를 포함한 서비스에 액세스하여 서비스를 이용할 개인적, 비독점, 양도 불가, 2 차 라이선스 허가가 불가능한 제한적 권리 및 라이선스를 허가합니다. 당사와 당사의 라이선스 실시권 허가자는 본 EULA 에서 사용자에게 허가하지 않은 모든 권리를 보유합니다. “콘텐츠”란 모든 작화, 제목, 주제, 대상, 캐릭터, 이름, 대화, 캐치프레이즈, 스토리, 애니메이션, 개념, 음향, 시청각 효과, 운영 방식, 작곡, 가상 상품(제가상 상품 및 게임 통화항에서 정의) 및 서비스에 들어 있는 그 밖의 모든 콘텐츠를 의미합니다. 또한 콘텐츠에는 사용자(본 계약 당사자 포함)가 생성하거나, 창작하거나, 서비스의 기능과 상호 작용한 결과로 서비스 내에서 달리 개발하는 모든 것이 포함됩니다. 또한 당사는 사용자에게 특정 게임을 위한 게임 동영상을 제작할 제한적 라이선스를 허가하며, 이러한 모든 게임 동영상 활동을 하려면 사용자는 별첨 C-1 의 당사 스트리밍 정책에 동의하고 동 정책에 따라야 한다는 조건이 서비스에 명시되어 있습니다. 당사는 단독 재량으로, 이유를 불문하고, 일체의 콘텐츠를 삭제, 편집, 또는 사용 중지시킬 수 있습니다. 항, 제사용자가 서비스 외부에서 제작하는 콘텐츠. “사용자 콘텐츠”란 사용자(또는 다른 게임 계정 소유자)가 서비스 외부에서 제작 또는 획득하여 사용자 또는 다른 사용자가 서비스 내에서 사용할 수 있게 하는 콘텐츠를 의미합니다. 명확히 설명하자면, 콘텐츠가 서비스 내에서 제작되면, 이것은 사용자 콘텐츠가 아닙니다. 사용자가 서비스 외부에서 제작 또는 획득하여 서비스 내에서 사용할 수 있게 하는 콘텐츠만 사용자 콘텐츠입니다. 서비스를 통해 사용자 콘텐츠를 사용할 수 있게 함으로써, 사용자는 본 계약에 따라 당사에 본 사용자와 다른 서비스 사용자에게 서비스 및 콘텐츠를 제공하는 것과 관련하여 사용자의 콘텐츠를 이용, 복사, 수정, 그 파생 저작물 생성, 공개 전시, 및 공개 공연할 비독점, 양도 가능, 전세계 대상, 로열티 없는 라이선스(2 차 라이선스 허가권 포함)를 허가합니다. 법에서 금지하는 경우를 제외하고, 사용자는 사용자 콘텐츠에 대해 어느 나라에서든 “저작인격권” 또는 “droit moral” 또는 이와 유사한 권리의 혜택을 포기합니다. 당사는 단독 재량으로, 언제든지, 사용자 콘텐츠가 본 EULA 를 침해한다고 판단하는 경우를 포함하여 이유를 불문하고, 사용자 콘텐츠를 삭제, 편집 또는 사용 정지시킬 수 있습니다. 당사는 사용자 콘텐츠, 사용자 콘텐츠 삭제, 또는 사용자 콘텐츠나 다른 콘텐츠의 미삭제에 대해 대해 어떤 법적, 도의적 책임도 지지 않습니다. 당사는 어떤 사용자 콘텐츠도 사전에 선별하거나 검토하지 않으며 본 서비스 또는 당사의 다른 서비스에서 이용할 수 있도록 사용자 콘텐츠를 승인하거나 보증하지 않습니다. 항, 제사용자의 가상 상품 및 게임 통화 라이선스. 가상 상품 및 게임 통화는 디지털 품목이며 사용자의 이러한 품목 사용에는 본 EULA 및 앱스토어 계약(들)이 준용됩니다. 가상 상품 및 게임 통화는 금전적 가치가 전혀 없으며 현금으로 상환할 수 없습니다 가상 상

품 및 게임 통화는 전체적으로든 부분적으로든 양도 및 거래가 불가능하며, 투자 목적으로 제공되지 않습니다. 가상 상품과 게임 통화에는 라이선스가 부여되는 것이 판매되는 것이 아닙니다. 사용자가 본 EULA 와 앱스토어 계약(들) 조항을 준수한다는 조건 하에, 당사는 사용자에게 사용자가 구매를 통해 또는 다른 방식으로 액세스 권한을 얻은 가상 상품 및 게임 통화를 해당 게임 사용과 관련하여서만 해당 게임 내에서 사용하고(당사가 사용자에게 이 품목을 복수의 게임에서 사용할 수 있다고 달리 전달하지 않는 한) 그 밖의 다른 목적으로는 일체 사용하지 않을 개인적, 비독점, 양도 불가, 2 차 라이선스 허가가 금지된 제한적 권리 및 라이선스를 허가합니다. 당사가 특정 게임에서 명시적으로 허가하지 않는 한, 사용자는 이러한 가상 상품 또는 게임 통화를 다른 사람들과 거래할 수 없습니다. 당사는 무허가 또는 사기 행위가 의심될 경우, 및/또는 가상 상품 또는 게임 통화를 사용자 계정에 잘못 적용했을 때 이를 시정하기 위해 가상 상품 또는 게임 통화 사용을 취소, 철회, 또는 달리 금지할 수 있습니다.항 및 제피드백항에서 정의한 라이선스는 전 세계를 대상으로 하며 지적재산권이 보호되는 기간 동안 허가됩니다.

저작인격권: 본 EULA 에 따른 저작인격권 포기 언급은 사용자에게 적용되지 않습니다.

EULA 수정. 본 EULA 제서비스 및 EULA 수정항의 조항에도 불구하고, 당사는 사용자에게 30 일 전에 서면으로 변경을 고지하고, 이 고지 기간이 만료한 후, 사용자가 다음에 서비스에 액세스할 때, 또는 사용자에게 업데이트된 EULA 를 달리 전달할 때 사용자에게 업데이트된 EULA 에 동의하라는 안내 메시지를 표시합니다. 서비스를 계속 사용하려면 사용자는 반드시 이 업데이트에 동의해야 합니다. 사용자가 당사로부터 구매한 일체의 가상 상품 및/또는 게임 통화를 계속 사용하는 것을 허가해야 하는 경우를 제외하고, 사용자는 당사는 서비스와 관련하여 어떤 유지보수 또는 지원 의무도 없다는 데 동의합니다.

면책: 본 EULA 제면책항의 전체 내용을 다음 문구로 교체합니다.

20. 의도적으로 누락.

조정: 사용자는 계약에 따라 분쟁을 해결하기 위해 조정인에게 의뢰할 권리가 있습니다. 프랑스 소비자법 제 L 616-1 조에 따라, 당사는 사용자에게 다음과 같이 당사가 선정한 중재인에 대한 정보를 제공합니다.

FEVAD e-커머스 조정 서비스
60 rue la Boétie
75008 PARIS
mediateurducommerce@fevad.com
<https://www.mediateurfevad.fr/>

독일 거주자 대상 추가 조항: 독일 거주자들에게는 다음 추가 조항이 적용됩니다.

소매 구매. 본 EULA 제소매 구매. 당사는 게임에서 활성화할 수 있거나 앱스토어에서 게임을 활성화하는 데 사용될 수 있는 코드 또는 제품 키를 제공할 수 있습니다. 해당 관할권에 적용되는 환율 관리 규정에 따라, 이러한 코드나 키는 반드시 당사 또는 당사 공인 소매

업체 중 하나를 통하여 구매 또는 달리 적법하게 획득한 것이어야 유효합니다. 이러한 코드나 키를 제3자로부터 구매하는 경우, 해당 제3자가 사용자에게 이러한 코드나 키와 관련하여 발생하는 일체의 문제를 처리할 책임이 있습니다. 관련법에 따라 당사는 일체의 제3자로부터 구매한 이러한 코드나 키 또는 해당 외환 관리 규정을 침해하여 이루어진 구매에 대해서는 어떤 책임도 지지 않습니다. 조항에도 불구하고, 환율 관리 규정에 관한 모든 조항은 적용되지 않습니다.

가상 상품 및 게임 통화 취소. 본 EULA 제한불항의 조항에도 불구하고, 사용자는 가상 상품 및/또는 게임 통화 구매를 취소할 법적 권리가 있습니다. 보다 자세한 정보는 본 별첨 부속서 1을 참조하십시오. 사용자가 이러한 가상 상품 및/또는 게임 통화를 당사를 통해 직접 구매하는 방식이 아닌 다른 방법으로 구매한 경우, 사용자의 취소 권리에 대한 자세한 내용은 해당 제3자 조항에 명시되어 있을 것입니다. 그러나, 사용자가 이러한 가상 상품 및/또는 게임 통화를 당사로부터 직접 구매하는 경우에는 다음 조항이 적용됩니다.

(a.i) 본 EULA 또는 당사가 사용자에게 이러한 가상 상품 및/또는 게임 통화를 제공하기 위해 당사와 다른 계약을 체결하기 전에, 당사는 사용자에게 다음 각 호를 확인해 줄 것을 요청합니다. (A) 사용자가 이러한 가상 상품 및/또는 게임 통화를 구매 중시 제공 받기를 희망하며, (B) 사용자는 이와 같이 확인함으로써 관련법에 의거한 사용자의 취소 권리를 포기하고,

(c.iv) 따라서, 이와 같이 확인함으로써 사용자는 관련법에 따라 해당 가상 상품 및/또는 게임 통화 구매를 취소할 권리를 포기합니다.

저작권: 본 EULA에 따른 저작권 포기 언급은 사용자에게 적용되지 않습니다.

EULA 수정. 본 EULA 제서비스 및 EULA 수정항의 조항에도 불구하고, 당사는 사용자에게 30일 전에 서면으로 변경을 고지하고, 이 고지 기간이 만료한 후, 사용자가 다음에 서비스에 액세스할 때, 또는 사용자에게 업데이트된 EULA를 달리 전달할 때 사용자에게 업데이트된 EULA에 동의하라는 안내 메시지를 표시합니다. 서비스를 계속 사용하려면 사용자는 반드시 이 업데이트에 동의해야 합니다. 사용자가 당사로부터 구매한 일체의 가상 상품 및/또는 게임 통화를 계속 사용하는 것을 허가해야 하는 경우를 제외하고, 사용자는 당사는 서비스와 관련하여 어떤 유지보수 또는 지원 의무도 없다는 데 동의합니다.

책임 한도. 앞의 EULA 제일실이익,항을 다음과 같이 개정합니다.

본 EULA의 어떤 조항도 (a) 고의적('Vorsatz')이고 중대한 과실('grobe Fahrlässigkeit')의 경우, (b) 인명피해, 신체적 존엄성/신체 또는 건강 손상의 경우, (c) 독일 제조물책임법('Produkthaftungsgesetz')에 따른, 그리고/또는 (d) 당사가 제공하는 보증에 따른 당사의 책임을 배제하거나 제한하지 않습니다.

당사는 중대한 의무 위반으로 인해 발생하는 손실에 대해 책임을 져야 합니다. "중대한 의무"란 EULA의 본질을 구성하는 기본 의무로서, 본 EULA의 결론 및 사용자가 의존할 수 있는 이행에 결정적인 것입니다. 당사가 경미한 과실('leichte

Fahrlässigkeit')을 통해 중대한 의무를 위반할 경우, 그에 따른 당사의 책임은 위의 EULA 제저촉손실,항에 따라 제한되어야 합니다.

면책: 본 EULA 제면책항의 전체 내용을 다음 문구로 교체합니다.

20. 의도적으로 누락.

브라질 거주자 대상 추가 조항: 브라질 거주자들에게는 다음 추가 조항이 적용됩니다.

EULA 수정. EULA 에 명시된 일체의 상반되는 조항에도 불구하고, 당사 수수료, 청구 방식 및 앱 통화, 가상 상품 또는 일체의 구매에 적용되는 당사 조항의 수정, 개정, 보완 또는 조건은 사용자가 어떤 형식으로든 당사로부터 변경을 통보 받은 날로부터 30 일 후에 효력이 발생합니다.

저작인격권: 본 EULA 에 따른 저작인격권 포기 언급은 사용자에게 적용되지 않습니다.

분쟁 해결 - 브라질. 본 EULA 에 명시된 일체의 상반되는 내용에도 불구하고, 사용자가 브라질에서 서비스에 액세스하거나, 서비스를 이용하거나, 구매하였을 경우, 사용자는 본 EULA 와 관련된 모든 소송이 브라질 법에 따라 해결하며, 본 EULA 로 인해, 또는 이와 관련하여 발생하는 모든 분쟁은 브라질 법원에서만 독점적으로 제기해야 한다는 데 동의합니다. 단, 소비자는 본인의 거주지 관할 법원에서 소송을 진행하기로 선택할 수 있습니다.

별첨 A-7 부속서 1: 취소 부칙(유럽연합 및 영국)

취소권:

사용자는 가상 상품 및/또는 게임 통화 구매 후 14 일 이내에 어떤 이유도 제시하지 않고 구매를 취소할 법적인 권리가 있습니다.

취소 기간은 사용자 또는 사용자가 지정한 제 3 자가 가상 상품 및/또는 게임 통화를 소유한 날로부터 14 일입니다.

사용자의 취소권을 행사하려면, 사용자는 반드시 지원팀 이메일 주소를 통해, 당사에 이름, 우편 주소, 및 해당할 경우, 사용자의 전화번호, 팩스 번호 및 이메일 주소를 알려야 하며, 이 때 본 EULA 에 따른 사용자의 가상 상품 및/또는 게임 통화 구매 취소 결정을 분명하게 명시해야 합니다. 사용자는 아래의 표준 취소양식을 이용할 수 있으며, 필수는 아닙니다 또는, 계약 취소 결정을 기재한 다른 명확한 입장문을 이용하여 취소할 수 있습니다.

사용자의 가상 상품 및/또는 게임 통화 구매는 사용자가 취소 기간이 만료되기 전에 통보서를 보낸 경우, 취소 기간 이내에 취소되는 것으로 간주됩니다.

취소 결과:

사용자가 가상 상품 및/또는 게임 통화 구매를 취소하는 경우, 당사는 즉시 사용자 계정에서 사용자의 구매와 관련 있는 가상 상품 또는 게임 통화를 삭제하고, 즉시, 그리고 늦어도 당사가 사용자의 취소 통지를 받은 날로부터 14 일 이내에 당사가 사용자에게서 수령한 모든 대금을 환불해야 합니다. 이 환불은 사용자가 달리 명시적으로 동의하지 않은 한, 원 거래 때 사용자가 사용한 것과 동일한 결제 방식으로 이루어지며, 어떤 경우에도 사용자에게 환불 수수료를 부과하지 않습니다.

표준 취소양식

(계약 취소를 희망하는 경우에만 이 양식을 작성하여 반송하십시오)

본인은 이에 본인이 가상 상품 및/또는 게임 통화(해당 항목 선택, 취소 대상인 가상 상품 및/또는 게임 통화가 어느 것인지 식별할 수 있도록 자세히 설명) 구매를 취소할 것임을 통보합니다.

- 주문 일자(날짜 기입)/수령 일자(날짜 기입)
- 사용자 이름
- 사용자 주소
- 사용자 서명(이 양식을 편지 형식으로 전달하는 경우에만 해당)
- 날짜

별첨 B-1: 앱스토어 조항

앱스토어에서 게임을 다운로드할 경우, 본 EULA 에 명시된 일체의 상반되는 조항에도 불구하고, 사용자는 다음 각 호를 인정하고, 이에 동의합니다.

- ! 게임에 대한 전적인 책임은 앱스토어가 아닌 당사에 있습니다.
- ! 앱스토어는 게임 유지보수 또는 지원을 제공할 어떤 의무도 없습니다.
- ! 게임이 보증(있을 경우)을 이행할 수 없는 경우, 사용자는 앱스토어에 통보할 수 있으며 앱스토어는 사용자에게 게임 구매 가격(해당할 경우)을 환불하고, 관련법에서 허용하는 최대 한도까지, 앱스토어는 게임에 관련하여 어떤 종류의 다른 보증 의무를 지지 않습니다. 일체의 보증 불이행으로 인한 그 밖의 모든 청구, 손실, 책임, 손해배상, 비용 또는 경비는 당사의 독점 책임입니다.
- ! 앱스토어는 (i) 제조물 책임 청구, (ii) 게임이 일체의 관련 법적 또는 규제 요건을 따르지 않는다는 주장, 그리고 (iii) 소비자 보호법 또는 유사한 법령에 따라 발생하는 청구를 포함하되 이에 국한되지 않는, 게임 또는 사용자의 게임 소유와 사용과 관련하여 사용자가 제기하는 청구 또는 일체의 제 3 자가 제기하는 청구를 해결할 책임을 지지 않습니다.
- ! 제 3 자가 게임 또는 사용자의 게임 소유와 사용이 제 3 자의 지적재산권을 침해한다고 주장하는 경우, 당사는 본 EULA 에서 요구하는 한도까지 이러한 지적재산권 침해를 조사하고, 방어하고, 합의하고, 면제할 단독 책임이 있습니다.
- ! 앱스토어, 및 그 자회사는 본 EULA 의 제 3 자 수익자이며, 사용자가 본 EULA 를 수락하면, 앱스토어는 본 EULA 의 제 3 자 수익자로서, 사용자를 상대로 본 EULA 를 행사할 권리를 갖게 됩니다.
- ! 사용자는 (i) 사용자가 미국 정부 제재조치가 적용되는 국가 또는 미국 정부가 테러 지원국으로 지정한 국가에 거주하고 있지 않으며, (ii) 사용자가 미국 정부의 금지 또는 제한 당사자 명단에 등재되어 있지 않음을 진술하고 보증합니다.
- ! 또한 사용자는 게임을 사용할 때 서비스 계약 또는 유사한 계약의 모든 해당 제 3 자 조항을 준수해야 합니다.

별첨 B-2: Sony 조항

사용자가 Sony 시스템에서 게임을 플레이하고 SIEA(아래에서 정의) 사용자 또는 SIEE(아래에서 정의) 사용자일 경우, 본 EULA 에 규정된 상반되는 조항에도 불구하고, 사용자의 Sony 시스템 상에서의 게임 플레이에 관해서는 다음 조항이 적용됩니다.

(d) 게임에 대한 단독 책임은 SIE 회사(아래에서 정의)가 아닌 당사에 있습니다.

(e) 각 SIE 회사는 본 EULA 의 제 3 자 수익자입니다. 본 EULA 는 당사와 사용자 간의 계약일 뿐이지. SIE 회사와 사용자 간의 계약이 아닙니다. “**SIE 회사**”란 각각 Sony Interactive Entertainment, Inc.(“**SIE INC.**”), Sony Interactive Entertainment America LLC(“**SIEA**”) 및 Sony Interactive Entertainment Europe Ltd. (“**SIEE**”)를 의미합니다(SIE Inc., SIEA 및 SIEE 를 “**SIE 회사들**”이라 통칭).

(f) 본 EULA 조항을 준수하여, 사용자는 사용자가 소유 또는 관리하는 Sony 시스템, 또는 PSN 이 게임을 전달하는 다른 시스템에서만 게임을 플레이할 수 있습니다. “**PSN**”이란 SIE 회사들, 또는 Sony 시스템과, PlayStation Now 및 PlayStation Store 와 같은 네트워크의 일부로, 또는 이러한 네트워크를 통해 제공되는 서비스를 포함한 그 밖의 장치를 통해 액세스할 수 있는 Sony 시스템 계열사에서 운영하는 독점 온라인 네트워크를 의미합니다. PSN 에는 본 EULA 체결일 이후 개발되어 제공되는 신규 서비스와 기능, 그리고 SIE 회사들이 정하는 바에 따라, 본 EULA 체결일 이후에 출시되는 다른 온라인 네트워크가 포함됩니다.

(g) 사용자는 당사가 허가하지 않은 방식으로서는 일체의 게임을 복사하거나, 공개적으로 공연하거나 방송하지 않는다는 데 동의합니다.

사용자가 Sony 시스템에서 게임을 플레이하고 SIEA 사용자 또는 SIEE 사용자일 경우, 본 EULA 에 규정된 상반되는 조항에도 불구하고, 사용자의 Sony 시스템 상에서의 게임 플레이에 관해서는 다음 추가 조항 또한 적용됩니다.

! 품목 구매 및 사용은 PlayStation Network 서비스 및 사용자 계약 약관 (<https://www.playstation.com/en-us/network/legal/terms-of-service/>)을 따라야 합니다. 이 온라인 서비스는 Sony Interactive Entertainment America 가 사용자에게 2 차 라이선스를 허가하였습니다.

사용자가 Sony 시스템에서 게임을 플레이하고 SIEE 사용자일 경우, 본 EULA 에 규정된 상반되는 조항에도 불구하고, 사용자의 Sony 시스템 상에서의 게임 플레이에 관해서는 다음 추가 조항 또한 적용됩니다.

! 사용자는 사용자 생성 콘텐츠를 당사의 동의 및 SIEE 의 동의 없이는 상업적으로 이용하지 않는다는 데 동의합니다. 사용자는 SIEE, 그 계열사 및 다른 PSN 사용자들이 PSN 및 게임 관련 웹사이트와 같은 그 밖의 관련 서비스를 통해 사용자의 사용자 생성 콘텐츠, 사용자의 PSN 온라인 ID(및 사용자의 선택에 따라, 사용자 이름)를 사용, 배포, 복사, 수정, 전 시 및 공개하는 것을 허가합니다. 사용자는 또한 SIEE 가 사용자에게 비용을 지불하지 않고, 사용자의 사용자 생성 콘텐츠 라이선스를 허가하거나, 이 콘텐츠를 판매하거나 달리

상업적으로 이용하고(예: 사용자의 사용자 생성 콘텐츠에 액세스하기 위한 구독권 판매 및/또는 사용자 생성 콘텐츠와 관련된 광고 수익 수령), PlayStation® 제품 및 서비스와 게임 홍보에 사용자의 사용자 생성 콘텐츠를 사용하는 것을 허가합니다. "**사용자 생성 콘텐츠**": (i) 사용자 또는 타인이 PSN에서 생성하고/하거나 (ii) 사용자 또는 타인이 PSN을 통해 공유하는 문자, 메시지, 댓글, 그림, 사진, 음성, 음악, 동영상, 게임 자산, 게임 동영상, 게임 관련 정보 및 기타 자료.

- ! 관련법에 따라, 당사는 (i) 당사 직원, 대리인 또는 하도급업자의 과실로 인한 사망 또는 신체상해, (ii) 사기 또는 사기적 허위 진술, 및 (iii) 관련법에 따라 배제하거나 제한할 수 없는 일체의 책임에 대한 당사 책임을 배제하거나 제한하지 않습니다. 전술한 내용 및 본 EULA 제책임 한도항에 따라, 본 EULA 또는 서비스로 인하여, 또는 이와 관련하여 발생하는 회사 당사자들의 총 책임, 및 사용자의 유일한 구제는 £50(또는 이에 상응하는 현지 통화 금액)로 제한됩니다.

- ! 인게임 스토어에서 구매하는 일체의 콘텐츠는 Sony Interactive Entertainment Network Europe Limited("**SIENE**")에서 구매하는 것이며, 여기에는 PlayStation™ Store에서 구할 수 있는 PlayStation Network 서비스 및 사용자 계약 약관 (<https://www.playstation.com/en-us/network/legal/terms-of-service/>)이 적용됩니다. 사용권은 품목마다 다를 수 있으므로 구매할 때마다 사용권을 확인하시기 바랍니다. 달리 표시되지 않는 한, 인게임 스토어에서 이용할 수 있는 콘텐츠에는 게임과 동일한 연령 등급이 있습니다.

별첨 B-3: Xbox 조항

사용자가 Xbox 콘솔에서 게임을 플레이하는 경우, 본 EULA 에 규정된 상반되는 조항에도 불구하고, 사용자의 Xbox 콘솔 상에서의 게임 플레이에 관해서는 다음 추가 조항 또한 적용됩니다.

1. Xbox 소프트웨어 라이선스 계약(<https://support.xbox.com/en-US/help/hardware-network/warranty-service/xbox-software-license-agreement>)
2. Microsoft 서비스 계약(<https://www.microsoft.com/en-US/servicesagreement>)
3. Xbox 커뮤니티 표준(<https://www.xbox.com/en-US/legal/community-standards>)

명확성을 기하기 위해, 게임에 대한 전적인 책임은 Microsoft 가 아니라 당사에 있습니다.

별첨 B-4: Nintendo 조항

사용자가 Nintendo 콘솔에서 게임을 플레이하는 경우, 본 EULA 에 규정된 상반되는 조항에도 불구하고, 사용자의 Nintendo 콘솔 상에서의 게임 플레이에 관해서는 다음 추가 조항 또한 적용됩니다.

1. Nintendo System 사용자 계약(available online at: https://en-americas-support.nintendo.com/app/answers/detail/a_id/48057?menu=3ds&submenu=ctr-doc-eula)
2. Nintendo 계정 사용자 계약(<https://accounts.nintendo.com/term/eula/US?lang=en-US>)
3. Nintendo 구매 및 구독 조건(<https://www.nintendo.com/purchase-terms/>)
4. Nintendo 행동강령(<https://www.nintendo.com/nintendoaccount/code-of-conduct/>)

명확성을 기하기 위해, 게임에 대한 전적인 책임은 Nintendo 가 아니라 당사에 있습니다.

별첨 C-1: 스트리밍 정책

소개.

당사는 사용자가 당사 게임을 즐기고, 사용자가 당사 게임의 이미지, 동영상, 음향효과, 인게임 음악 또는 그 밖의 자산("콘텐츠")을 이용하여 다른 사람들과 게임 경험을 공유하는 라이브 또는 녹화된 게임 플레이 동영상("동영상") 제작에 대한 사용자의 관심을 지원하고자 합니다. 그러나, 대부분의 경우 당사의 허가 없이 당사 콘텐츠를 사용하는 것은 불법이며 당사의 권리를 침해하는 것입니다. 본 정책은 사용자에게 사용자가 사용자의 동영상에서 대중들과 함께 사용자의 당사 콘텐츠 경험을 공유하도록 당사가 사용자에게 허가하는 제한적 권리에 대한 정보를 제공하는 데 도움이 됩니다.

본 스트리밍 정책에서 명시적으로 언급한 바를 제외하고, 사용자가 동영상에서 당사 콘텐츠를 사용하는 것은 비상업적인 목적으로 제한되어야 합니다.

본 스트리밍 정책에 따라 당사가 명시적으로 언급하는 바를 제외하고, 사용자는 비상업적인 목적으로만 사용자의 동영상에 당사 콘텐츠를 사용할 수 있습니다. 그러므로, 사용자는 먼저 당사의 서면 허가를 받지 않고 당사 콘텐츠를 활용하는 일체의 회사나 타인에게 수수료 또는 다른 형태의 보상을 받거나 다른 상업적 목적으로 사용자의 동영상에 대한 라이선스를 허가할 수 없습니다. 참고로 당사는 상업적 목적으로 당사가 소유한 동영상을 사용할 권리를 보유하고 있습니다. 또한, 당사 콘텐츠를 활용하는 사용자의 동영상에는 반드시 당사 콘텐츠가 당사의 단독 재량으로 교육용 또는 홍보용으로 제작한 것이라는 해설, 게임플레이, 또는 그 충분한 독창성이 포함되어야 합니다. 본 정책에 따른 자격을 갖추지 못하는 동영상의 예로는 게임 또는 특정 게임의 사운드트랙에서 잘라낸 화면으로 제작한 클립(잘라낸 장면 또는 사운드 트랙에 대한 설명이 없는)이 있습니다.

그러나 당사는 사용자가 본 스트리밍 정책의 다른 부분을 준수한다는 조건 하에 사용자에게 다음 두 가지 방법으로 결제 대금을 수령하는 것을 허가합니다.

- ! YouTube 또는 Twitch 와 같이 사용자의 동영상을 호스팅하는 플랫폼("플랫폼")에서 제공하는 광고를 통해 당사 콘텐츠를 활용하는 사용자 동영상의 수익 창출.
- ! 플랫폼의 사용자 프로필 또는 동영상 설명란에 게시된 기부 링크를 통한 기부금 수령.

사용자가 사용자 동영상을 배포할 수 있는 방법:

관련 EULA 조항 및 본 스트리밍 정책에 따라, 사용자는 당사 콘텐츠를 사용하여 동영상을 제작할 수 있으며, 사용자는 시청자들이 어떤 종류의 수수료든 지불하지 않고 이 동영상을 시청하는 것이 허용되는 웹사이트에 이러한 동영상을 자유롭게 배포할 수 있습니다. 당사는 일부 웹사이트에서 유료 서비스를 제안할 수 있다는 것을 알고 있습니다. 이러한 동영상을 호스팅하는 웹사이트가 시청자들이 동영상을 시청할 수 있는 무료 방법을 제공한다는 조건 하에, 사용자는 해당 웹사이트에 동영상을 배포할 수 있습니다.

당사 콘텐츠를 활용하는 사용자 동영상에 포함시킬 수 없는 것:

사용자는 동영상(또한 동영상 근처 또는 동영상아과 동일한 웹페이지에 링크된 다른 곳)에 EULA 에 따라 사용자 콘텐츠로 금지되는 일체의 콘텐츠 및 다음 각 호에 해당하는 내용을 포함시킬 수 없습니다.

- ! 당사가 동영상을 제작하였거나 당사가 사용자 또는 사용자를 보증하는 것처럼 암시할 수 있는 모든 것(사용자가 당사와 별도의 서면 또는 기타 계약이 적용되는 보증 계약을 체결하지 않은 한),
- ! 치팅, 해킹, 부당한 이용, 버그, 또는 이러한 것으로 연결되는 링크를 포함한 제3자 프로그램 관련 정보, 또는
- ! 관련법을 위반하거나 당사의 품위를 손상시키거나, 당사의 재량으로 당사, 당사 계열사, 당사 제품, 콘텐츠, 또는 브랜드의 가치, 영업권, 또는 평판을 해칠 수 있는 방식으로 당사 콘텐츠 사용.
- ! 공중 도덕과 윤리를 위반하는 일체의 행동 또는 행위.

등급 - 사용자 동영상은 다음과 같이 적절한 상태를 유지해야 합니다.

사용자 동영상은 사용자 동영상에서 언급하는 게임의 등급 지침과 일치해야 하며 어떤 경우에도 오락 소프트웨어 등급위원회("ESRB")의 "T" 등급 또는 범유럽 게임 정보("PEGI") "16" 등급을 위반할 수 있는 콘텐츠를 포함시켜서는 안 됩니다.

공개 - 사용자는 반드시 당사를 당사 콘텐츠의 저작권 소유자로 명시하고 일체의 보증을 부인해야 합니다.

사용자는 사용자가 제공하는, 당사 콘텐츠를 이용하는 모든 동영상에 반드시 다음과 같은 분명한 책임부인 문구를 (동영상 시작 부분, 또는 라이브 스트리밍의 경우, 동영상 가까이에 알아보기 쉬운 글꼴로) 포함시켜야 합니다

- ! 등록상표 및 저작권 및 기타 일체의 지적재산권 고지를 포함하여 여기에서 제공되는 콘텐츠 부분은 Sharkmob AB 가 소유 또는 보유하며 이 콘텐츠에 대한 모든 권리는 Sharkmob AB 가 보유합니다. 이 콘텐츠는 Sharkmob AB 의 공식 콘텐츠가 아니며 Sharkmob AB 가 보증하거나 승인하는 것이 아닙니다.

일부 중요한 추가 정보:

당사의 단독 판단에 따라, 당사는 사업상 또는 그 밖의 이유로 사용자에게 고지하거나 사용자에게 대한 책임을 지지 않고 사용자가 당사의 콘텐츠를 이용한 동영상을 호스팅하거나, 배포하거나, 달리 제공할 수 있는 권리를 중단시킬 수 있습니다. 이 경우, 당사는 이러한 동영상에 대한 이러한 권리 종료와 관련하여 사용자 또는 관련 웹사이트 또는 플랫폼에 연락을 취할 수 있습니다(그러나 그해야 할 의무는 없음).