

유럽 연합 거주자에 대한 중요 공지: 스크롤을 내려 자신에게 적용되는 배틀필드 하드라인-EU 최종사용자 라이선스 계약을 확인해 주십시오.

ELECTRONIC ARTS
소프트웨어 최종사용자 라이선스 계약
배틀필드 하드라인

본 최종사용자 라이선스 계약(이하 "계약")은 사용자와 Electronic Arts 및 Electronic Arts의 자회사와 계열사(이하 "EA")간의 계약입니다. 본 계약은 사용자가 사용하게 되는 본 소프트웨어 및 본 소프트웨어를 대신하거나 보완하며 별도의 라이선스가 배포되지 않는 관련된 모든 문서, 업데이트, 업그레이드(이하 총칭하여 "**본 소프트웨어**")에 적용됩니다. 사용자는 본 소프트웨어의 사용 라이선스를 취득한 것일 뿐, 본 소프트웨어 자체를 구입한 것이 아닙니다.

사용자가 본 소프트웨어를 설치하거나 사용하는 것은 본 계약의 약관을 수용하고 이에 구속된다는 데 동의하는 것입니다. 아래의 제2조는 본 소프트웨어와 관련하여 EA가 사용자에게 서비스를 제공하고 지원하기 위해 사용할 수도 있는 데이터에 대한 설명입니다. 이러한 데이터 사용에 동의하지 않는다면 본 소프트웨어를 설치하거나 사용하지 마십시오. 아래 제17조는 모든 분쟁은 구속력 있는 중재에 의해 개별적으로 해결되도록 규정하고 있습니다. 본 소프트웨어를 설치한 경우 사용자는 본 계약의 약관을 모두 수용한 것으로 간주됩니다. 본 계약의 약관에 동의하지 않는다면 본 소프트웨어를 설치하거나 사용하지 마십시오.

1. 제한적 라이선스 부여 및 이용약관.

- A. **부여.** 본 소프트웨어를 구입함으로써 사용자는 본 계약 및 첨부 문서에 명시된 바와 같이 비상업적인 용도로 사용할 경우에 한하여 본 소프트웨어를 설치 및 사용할 수 있는 개인적, 제한적, 비독점적 라이선스를 획득하고 EA는 이를 부여합니다. 사용자가 획득한 권리는 본 계약을 준수하는 경우에 한해 유효합니다. 상업적 사용은 허가되지 않습니다. 본 소프트웨어 또는 본 소프트웨어 사용 권리를 재허가, 임대, 대여 또는 기타 배포하는 행위는 명시적으로 금지되어 있습니다. 계약의 약관은 사용자가 본 소프트웨어를 설치 또는 사용하기 시작한 날짜부터 적용되며 (i) 사용자가 본 소프트웨어를 제거한 날짜, (ii) 사용자의 본 소프트웨어 이용권이 종료, 취소, 만료된 날짜와 (iii) EA가 본 계약을 해지한 날짜 중 더 빠른 날짜에 종료됩니다. 사용자가 본 소프트웨어의 기술적 보호 장치를 우회하려는 시도를 하면 본 계약은 즉시 해지됩니다. 본 소프트웨어와 관련된 온라인 서비스

이용에는 별도의 이용약관이 적용됩니다. 서비스 이용약관은 <http://terms.ea.com/ko>에서 확인할 수 있습니다. 사용자정보의 수집, 저장, 사용, 및 전송에는 별도의 개인정보 보호정책이 적용됩니다. 개인정보 보호정책은 <http://privacy.ea.com/ko>에서 확인할 수 있습니다.

- B. **기술적 보호 조치.** 본 소프트웨어의 PC 버전은 Origin 온라인 활성화 및 Sony DADC Austria AG의 Denuvo 콘텐츠 보호 기술을 사용합니다. 특정 기기에 본 소프트웨어 최초 실행시 본 소프트웨어를 인증하고 사용자의 라이선스를 확인(이하 "인증")하려면 EA의 온라인 서비스 이용약관과 개인정보 보호정책 (확인: www.ea.com/asia) 수락을 포함한 Origin 계정, Origin 클라이언트 응용 프로그램(<https://www.origin.com/ko-kr/about>) 설치, Origin 최종사용자 라이선스 계약 수락과 인터넷 연결이 필요합니다. 본 소프트웨어와 함께 제공되는 시리얼 번호는 인증 단계에서 확인됩니다. 인증은 시리얼 번호 하나당 Origin 계정 하나로 제한됩니다. 따라서 본 소프트웨어는 양도할 수 없습니다. EA는 이후의 온라인 인증 단계에서 사용자의 라이선스를 확인할 권리를 가집니다. 본 소프트웨어를 인증할 수 있는 기기의 수에는 제한이 없지만 24시간 동안 5대의 기기에서만 본 소프트웨어를 실행하고 이용할 수 있습니다. 기술 보호 장치를 해제하거나 변조하면 본 소프트웨어가 정상적으로 작동하지 않을 가능성이 있고 사용자는 본 계약을 중대하게 위반한 것이 됩니다. 다른 기기에 본 소프트웨어를 설치할 때 필요하니 시리얼 번호를 잘 보관해 주십시오.

디버거 같은 특정 프로그램이 디지털 밀레니엄 저작권법(Digital Millennium Copyright Act)이 금지하는 행위인 접근 통제 기술의 우회에 사용된다면 본 소프트웨어의 기술 보호 장치가 해당 프로그램을 방해할 수 있습니다.

- C. **웹-플러그인:** 소프트웨어를 실행하려면, 웹 브라우저에 "배틀로그 웹 플러그인"을 설치해야 합니다. 플러그인을 제거하려면, 웹 브라우저의 설정 메뉴로 이동한 다음 "배틀로그 게임 런처(Battlelog Game Launcher)"라는 이름의 파일을 제거하거나 해제하십시오.
- D. **온라인 기능 및/또는 서비스 이용.** 온라인 서비스 및/또는 기능을 이용하려면 EA의 온라인 이용약관 (<http://terms.ea.com/ko>)과 개인정보 보호정책 (<http://privacy.ea.com/ko>) 수락 및 소프트웨어에 동봉되는 시리얼 번호를 이용한 등록을 포함한 Origin 계정이 필요할 수 있습니다. 다운로드 가능한 콘텐츠와 이러한 기능에 대한 접근을 포함한 온라인 서비스 및/또는 기능 이용에는 오직 라이선스된 소프트웨어만이 사용될 수 있고 이는 사용자와 사용자의 직계가족 및 가정구성원에게도 제한됩니다.

- E. 추가 제약.** 본 소프트웨어 사용에 대한 사용자의 권리는 상기에 명시된 라이선스로 제한되며 EA가 명시적으로 허가하지 않는 이상 본 소프트웨어나 본 소프트웨어의 구성 요소를 복제, 공개, 기능 억제, 배포, 실행, 발매, 수정, 파생물 제작 또는 사용할 수 없습니다. EA가 명시적으로 허가하지 않는 이상, 다수의 사용자가 사용할 수 있는 네트워크상에서 본 소프트웨어 사본을 사용할 수 있게 해서는 안 됩니다. 다수의 사용자가 다운로드할 수 있는 네트워크상에서 소프트웨어를 사용할 수 있게 해서는 안 됩니다. 사용자는 EA의 상표, 로고, 또는 본 소프트웨어나 관련 자산에 포함된 법적 공지를 삭제하거나 변경할 수 없습니다.
- F. 권리보유.** 사용자는 본 소프트웨어 라이선스를 획득한 것이며 사용자의 권리는 본 계약의 적용을 받습니다. 본 계약에서 사용자에게 명시적으로 권리를 부여한 경우를 제외하고, EA는 본 소프트웨어(캐릭터, 줄거리, 영상, 사진, 애니메이션, 비디오, 음악, 텍스트 포함)에 대한 모든 권리, 소유권, 권원 및 모든 관련 저작권, 상표 및 기타 지적 재산권을 보유하고 있습니다. 본 계약은 본 소프트웨어에 대한 EA와 그 인허가자의 지적 재산권에 국한되며 기타 특허 또는 지적 재산권에 대한 권리를 포함하지 않습니다. 적용법에서 허용하는 범위를 제외하고, 사용자는 본 소프트웨어 또는 어떠한 구성 요소를 어떤 방법으로도 역파일, 분해, 또는 역설계할 수 없습니다. 사용자는 본 소프트웨어상의 제품 식별, 저작권, 기타 지적 재산권 표시를 제거, 개조, 불분명하게 만들어서는 안 됩니다. 여기서 특별히 언급되지 않은 모든 권리도 EA가 보유하고 있습니다.
- G. 사용자의 기여.** 본 소프트웨어를 사용하는 대신 그리고 본 소프트웨어 사용에 따른 사용자의 기여가 저작권 이익을 발생시키는 데 한해 재생산, 복제, 개작, 수정, 사용, 공개, 발매, 방송, 전송 및 알려지거나 알려지지 않은 방식을 통해 대중에 전파할 수 있는 권리를 포함하여 사용자의 기여를 어떤 방식으로든지 그리고 본 소프트웨어 및 관련 상품 및 서비스에 관계된 어떠한 목적으로도 사용하며, 또한 사용자의 기여를 적용법이나 국제 협약에 따라 주어지는 지적 재산권 보호 기간 동안 사용자에게 대한 어떠한 종류의 추가적인 통지 혹은 보상 없이 배포할 수 있는 독점적, 영구적, 취소 불능의, 완전히 양도 및 허가할 수 있는 전 세계적인 권리와 라이선스를 사용자가 EA에게 부여합니다. 이에 따라 사용자는 해당 법률에 따라 본 소프트웨어, 관련 상품 및 서비스와 관계된 EA와 다른 사용자의 자산 사용 및 향유에 대한 저작, 발표, 평판 혹은 귀속에 대한 저작인격권을 포기합니다. EA에 부여된 라이선스와 상기에 명시된 해당 저작인격권의 포기는 본 계약의 종료 후에도 유효합니다.

2. 데이터 사용에 대한 동의.

EA는 사용자가 자신의 정보가 어떻게 수집, 사용, 공유되는지 염려하고 있음을 알고 있으며, 당사가 이러한 정보를 주의 깊고 세심하게 수집, 사용, 공유하리라는 사용자의 신뢰에 감사드립니다. 고객의 정보는 당사 사업의 중요한 일부이며 EA는 절대로 사용자의 신분을 밝히는 정보를 판매하지 않습니다. 당사는 법적 요구가 있거나 EA의 법적 권리 행사를 위해 정보를 공개해야 하는 극히 드문 경우를 제외하고 사용자의 동의 없이 사용자의 신분을 밝히는 정보를 공유하지 않습니다.

본 게임을 플레이하면 EA와 EA의 자회사는 사용자의 컴퓨터나 기기에서 정보를 수집하고 저장할 수 있습니다. EA와 EA의 자회사가 수집하는 정보에는 사용자의 컴퓨터(또는 기기)와 운영체제(인터넷 프로토콜 주소와 기기 ID 포함)에 대한 기술적 및 관련 정보와 사용자의 소프트웨어 사용에 대한 정보(성공적인 설치 및 제거 포함), 게임플레이 및 사용 통계, 시스템 상호작용과 주변기기에 대한 정보가 포함됩니다. 본 게임을 오프라인으로 플레이하면, 온라인 기능 및 서비스를 이용할 때 이러한 정보가 EA와 EA의 자회사에 제공됩니다. EA와 EA의 자회사는 이러한 정보를 제품 및 서비스를 개선하고, 사용자에게 서비스를 제공하며 사용자와 소통하고(마케팅 목적 포함), 소프트웨어 업데이트와 동적 제공 콘텐츠 제공, 소프트웨어 지원, 버그 해결 촉진을 비롯한 사용자 경험 증진을 위해 사용할 수 있습니다. 이러한 정보 수집 및 사용을 원하지 않는다면 본 응용 프로그램을 설치하거나 사용하지 마십시오.

사용자의 소프트웨어 설치 및 사용과 관련해 EA에 제공되거나 EA가 수집하는 이러한 정보 및 기타 모든 정보는 다음 사이트에 있는 EA의 개인정보 보호정책에 따라 EA, 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065로 수집, 사용, 저장, 전송됩니다. www.ea.com/asia. EA의 개인정보 보호정책 조항과 본 조항의 내용이 충돌하거나 일치하지 않는다면, 개인정보 보호정책이 우선됩니다.

3. 데이터 공개에 대한 동의. 사용자가 온라인 사용이나 콘텐츠 다운로드/업로드같은 온라인 서비스에 참여하면 EA와 그 계열사는 게임 사용에 대한 통계 자료(점수, 랭킹, 도전 과제 포함)를 수집, 사용, 저장, 전송, 공개하거나, 사용자가 만들고 다른 사용자와 공유한 콘텐츠를 확인할 수 있습니다. 사용자의 신분을 밝히는 정보는 www.ea.com/asia에 있는 EA의 개인정보 보호정책에 따라 수집, 사용, 저장, 전송됩니다.

4. 감시에 대한 동의. 사용자는 본 소프트웨어 설치 도중 Even Balance사의 Punkbuster Anti-Cheat 기술을 설치할 수 있습니다. 설치하고 가동하면, 이 기술은 사용자 컴퓨터의 RAM을 감시해 게임과 동시에 실행되는 허가받지 않은 제3자 프로그램을 찾습니다. 본 라이선스에서 "허가받지 않은 제3자 프로그램"이란 EA의 독단적 판단 하에 (i) 모든 형태의 치트를 사용

가능하게 하거나 촉진하는, (ii) 사용자들이 EA가 명시적으로 허용하지 않은 방식으로 게임 인터페이스, 환경 및 경험을 수정하거나 해킹할 수 있게 하는, (iii) 게임의 정보를 가로채거나, "캐내거나", 수집하는 "애드온", "모드", "해킹", "트레이너", "치트" 로 인정된 모든 제3자 프로그램을 의미합니다. 게임이 허가받지 않은 제3자 프로그램을 감지하는 경우, 게임은 (a) 사용자 계정 이름, 감지된 허가받지 않은 제3자 프로그램, 허가받지 않은 프로그램이 감지된 날짜와 시간 등의 정보를 EA에 전송할 수 있으며, (b) EA는 사용자에게 사전 통지와 함께 또는 사전 통지 없이 본 계약에 따른 모든 권리를 행사할 수 있습니다.

사용자가 소프트웨어를 제거하면, 사용자의 기기에 PUNKBUSTER가 남을 수 있습니다. Punkbuster를 제거하려면, <http://www.evenbalance.com/downloads/pbsvc/pbsvc.exe>을 실행 프로그램을 실행하거나 Even Balance의 홈페이지 www.evenbalance.com 에서 자세한 정보를 확인해주시오

5. **해지.** 본 계약은 해지시까지 유효합니다. 사용자가 본 계약의 약관 및 조건을 이행하지 못할 경우 EA의 별다른 통보 없이 본 계약 하의 사용자의 권리는 즉시, 자동으로 종료됩니다. 계약 해지와 동시에 사용자는 본 소프트웨어의 사용을 모두 중단하고 사용자의 점유나 통제 하에 있는 본 소프트웨어의 사본을 모두 파괴해야 합니다. 계약의 해지는 법률상 또는 형평법상 EA의 그 어떠한 다른 권리나 구제 절차를 제한하지 않습니다. 본 계약이 어떤 이유로든 해지되거나 만료된 이후에도 본 계약의 제4조 내지 제17조는 유효합니다.
6. **기록 매체에 대한 제한적 보증.** 사용자의 본 소프트웨어를 수반하는 기록 매체에 대한 제한적 보증은 본 계약에 포함됩니다. 본 제한적 보증은 사용자에게 특정한 법적 권리를 보장합니다. 사용자는 현지 관련 법률에 따라 추가적인 권리를 가질 수 있으며 이러한 권리는 사법관할권에 따라 상이합니다.
7. **보증 부인.** 기록 매체를 위한 제한적 보증을 제외하고, 관련법상 허용하는 범위 내에서 본 소프트웨어는 모든 결함을 포함한 채 어떠한 보증과 어떠한 성능 보장 또는 보증도 없이 "있는 그대로" 사용자에게 제공되며 사용자는 자신의 위험 부담 하에 본 소프트웨어를 사용합니다. 만족스러운 품질 및 성능과 관련한 전적인 위험 부담은 사용자에게 있습니다. EA와 그 인허가자(본 조항 및 제6조에 한해 통칭하여 "EA")들은 상태, 지속적인 사용, 상품성, 품질 만족, 특정 목적에 부합, 제3자 권리의 비침해에 대한 암묵적인 보증을 포함한 모든 명시적, 암묵적, 법령상 보증 및 거래, 관례, 혹은 상관행에서 발생하는 어떠한 보증도 제공하지 않고 부인합니다. EA는 본 소프트웨어가 사용자의 요구를 충족시킨다거나, 본 소프트웨어의 작동에 끊김과 오류가 전혀 없다거나, 본 소프트웨어가 다른 소프트웨어와 공동

이용할 수 있거나 호환된다거나, 본 소프트웨어 내의 어떤 결함도 수정될 거라는 보증, 즉 사용자가 본 소프트웨어를 향유하는 데 있어 문제가 되는 것들에 대한 보증을 제공하지 않습니다. EA나 인가된 대리인이 제공한 구두나 서면으로 조언한 사항은 보증이 될 수 없습니다. 일부 사법관할권에서는 암묵적인 보증의 제한이나 제외, 혹은 법으로 규정된 소비자의 권리에 대한 제한을 허용하지 않으므로 상기 보증의 배제나 제한의 전부 또는 일부는 사용자에게 적용되지 않을 수도 있습니다.

8. **책임 제한.** 관련법에서 허용하는 최대한의 범위 내에서 EA 및 EA의 자회사 또는 계열사는 어떠한 경우에도 본 계약 또는 본 소프트웨어에 기인하거나 그와 관련한 개인 상해, 재산 피해, 이익 손실, 대체재나 대체 서비스의 조달 비용, 정보 유실, 영업권의 상실, 작업 중단, 컴퓨터 고장 또는 오작동 또는 다른 형태의 직접적이거나 간접적, 특별적, 부수적, 결과적 또는 징벌적 손해배상에 대해 해당 손해배상이 불법 행위(과실로 인한 경우 포함), 계약, 무과실책임 또는 기타에 기인하는지 여부와 관계없이, 또한 EA가 그러한 손해 발생 가능성에 대해 통지를 받았는지 여부와 관계없이, 사용자에게 책임이 없습니다. 일부 사법관할권에서는 사망, 개인 상해, 사기, 고의 또는 태만이나 특정 법률의 위반에 대한 책임 제한을 허용하지 않거나 부수적 또는 결과적 손해배상의 제한을 허용하지 않으므로 상기 책임 제한의 일부 또는 전부가 사용자에게 적용되지 않을 수도 있습니다. 모든 손해배상에 대한 EA의 총 책임 한도는 (관련법에서 요구하는 경우를 제외하고) 어떠한 경우에도 사용자가 본 소프트웨어에 대해 실제 지불한 금액을 넘지 않습니다.
9. **책임 제한과 보증 부인은 본 계약의 중요 조항입니다.** 사용자는 본 계약의 책임 제한 조항은 본 계약의 본질적인 조항이라는 것에 동의합니다. 전술한 책임 제한은 ‘기록 매체에 대한 제한적 보증’ 조항에 규정된 구제책이 그 본질적인 목적을 달성하지 못하더라도 적용이 됩니다.
10. **분리 적용 및 존속.** 본 계약의 어느 조항이 위법이거나 관련법령 하에 집행이 불가능한 경우, 그 조항의 나머지 부분은 원래의 조항의 효과에 최대한 근접하기 위해서 수정되고 본 계약의 그 외 모든 조항은 그 효력이 계속적으로 유지됩니다.
11. **미 정부 제한 권리.** 사용자가 정부 최종사용자라면 본 조항은 사용자에게 적용됩니다. 본 계약과 관련하여 제공되는 본 소프트웨어는 FAR 조항 2.10 1, DFARS 조항 252.227-7014(a)(1) 및 DFARS 조항 252.227-7015(혹은 이에 상응하는 또는 이에 대한 차후의 기관 규정)에서 정의한대로 전적으로 민간 자본으로 개발되었으며, “상업적 아이템”, “상업적 컴퓨터 소프트웨어” 및/또는 “상업적 컴퓨터 소프트웨어 문서” 로 제공됩니다. DFARS 조항 22 7.7202와 FAR 조항 12.212에 따라, 그리고 미국 연방법 FAR조항 52.227-19

(혹은 이에 상응하는 또는 이에 대한 차후의 기관 규정)에서 정한 최소 제한 권리에서 요구하는 한도까지 미국 정부를 위한 혹은 미국 정부에 의한 모든 사용, 변경, 복제, 출시, 공연, 전시, 공개, 또는 배포는 전적으로 본 계약의 적용을 받으며 본 계약에서 명백히 허용한 범위를 제외하고는 금지됩니다.

12. 보전 처분. 본 계약에 대한 위반은 EA에게 금전적으로 충분히 보상이 되지 못하는 회복할 수 없는 피해를 줄 것이며 EA는 본 계약 또는 법에 의해 EA가 가질 수 있는 구제책에 더하여 채권, 담보 또는 손해배상의 증명 없이 추가적으로 형평법상 유효한 구제수단을 추구할 권한을 가진다는 것에 사용자는 동의합니다.

13. 준거법. 사용자가 한국에 거주하는 경우 (i) 국제사법규정을 제외하고, 본 계약 및 사용자의 응용 프로그램의 이용은 대한민국 법률에 의해 규율되며 (ii) 사용자는 본 계약 및 사용자의 응용 프로그램의 이용과 관련한 또는 이로부터 발생하는 모든 청구나 소송의 배타적 관할권은 한국 법원에 있음을 인정하고 해당 법원의 속인적 관할권의 행사에 명백히 동의합니다. 사용자가 다른 곳에 거주하는 경우 (i) 국제사법 규정을 제외하고, 본 계약 및/또는 사용자의 응용 프로그램의 이용은 캘리포니아주법에 의해 규율되며 (ii) 아래 제 15조에 규정된 중재 조항이 적용되지 않는 소송 및 분쟁에 한해, 사용자는 본 계약 및/또는 사용자의 응용 프로그램의 이용과 관련한 또는 이로부터 발생하는 모든 청구나 소송의 배타적 관할권은 캘리포니아주 산마테오의 연방법원 또는 주법원이며 해당 법원의 속인적 관할권의 행사에 명백히 동의합니다. 사용자의 행동은 기타 현지, 주, 국가 및 국제법의 적용을 받을 수 있습니다. 계약 당사자 모두 국제 물품 매매계약에 관한 UN협약(1980년, 비엔나)은 본 계약 또는 본 계약과 관련하여 발생하는 분쟁 또는 거래 중 어느 것에도 적용되지 않는다는 사실에 동의합니다.

14. 수출. EA 소프트웨어 사용자는 미국 및 적용되는 기타 다른 수출 통제법을 준수할 것에 동의하며, 필수 정부 허가를 먼저 획득하고 이를 준수하지 않는 한, 본 소프트웨어를 외국인 또는 외국에 양도하여 앞서 명시된 법에 위반되는 행위를 하지 않을 것에 동의합니다. 사용자는 관련된 법령 하에서 사용자가 EA와의 거래가 금지된 사람이 아님을 증명합니다.

15. 완전 합의. 본 계약은 본 소프트웨어와 관련하여 사용자와 EA간의 완전한 합의를 구성하며 관련 주제에 관한 이전 또는 현재의 모든 합의를 대체합니다. EA가 서면으로 작성하고 서명한 경우가 아닌 이상 본 계약에 대한 어떤 개정이나 수정도 구속력이 없습니다. 당사자 일방의 본 계약상의 권리 또는 권한의 불행사 및 행사의 지연은 그에 대한 포기로 간주되지 않으며, 본 계약상의 권리 또는 권한에 대한 일부 행사는 본 계약상 다른

권리의 후속적 행사를 배제하지 않습니다. 본 계약과 다른 거래, 혹은 약관 간에 충돌이 있는 경우 본 계약의 약관이 적용됩니다.

16. 구속력 있는 중재에 따른 분쟁 해결.

본 조항의 목적은 EA와 사용자 간의 분쟁 발생 시 이를 해결할 효율적인 방안을 마련하기 위함입니다. 아래 제16조 f항에 나와 있듯이 EA와 사용자가 분쟁을 비공식적으로 해결하지 못하고 사용자가 EA가 마지막으로 제시한 합의금 (그러한 합의금이 있는 경우) 보다 더 큰 금액을 중재보상금으로 받게 된다면 EA는 사용자의 중재보상금을 초과하여 \$5,000달러까지의 범위 내에서 사용자 중재보상금의 150%를 지불합니다.

본 조항을 자세히 읽어 주십시오. 사용자의 권리에 영향을 미칩니다.

A. 대부분의 고객 불만 사항은 사용자의 계정으로 다음 사이트에 있는 EA 고객 지원실로 접속하면 빠르고 만족스럽게 해결할 수 있습니다. <https://help.ea.com/kr/>. 만일 EA가 사용자의 불만을 만족스럽게 해결할 수 없다면 (또는 EA가 사용자의 불만을 비공식적으로 해결하지 못하면), 사용자와 EA는 다음 절차에 따라 상호 간의 모든 분쟁을 해결하는 데 동의합니다. 본 약관은 법률이 허용하는 최대한의 범위까지 모든 소비자에게 적용되지만 퀘벡, 러시아, 스위스, 유럽 연합 회원국 거주자는 제외됩니다. 본 계약은 광의로 해석되어야 합니다. 본 계약은 다음을 포함한 사용자와 EA 사이의 모든 분쟁 (이하 "분쟁")에 적용됩니다.

- (a) 계약, 불법 행위, 법률, 사기, 허위 진술 또는 다른 모든 법률 이론에 기초를 두었는지 여부와 관계없이 사용자와 EA 간의 관계에서 발생하거나 이와 관련된 분쟁
- (b) 본 계약이나 다른 선행 계약 이전에 발생한 분쟁 (광고 관련 분쟁을 포함하나 이에 제한되지 않음)
- (c) 사용자가 그 일원으로 참여하고 있지 아니한 집단 소송의 현재 주제인 분쟁
- (d) 본 계약 해지 후 발생할 수 있는 분쟁

본 조항의 적용을 받지 않는 분쟁은 다음으로 한정됩니다 :

- 1) 사용자나 EA의 (또는 EA의 인허가자) 지적 재산을 실행하거나, 보호하거나 그 유효성을 다투는 것과 관련되는 청구
- 2) 절도, 무단 복제, 무단 사용 혐의와 관련된 또는 이로부터 발생하는 청구
- 3) 또한 본 계약의 어떤 조항도 사용자와 EA가 소액 소송을 개시하는 것을 막을 수는 없습니다.

본 계약을 체결함으로써 사용자와 EA는 배심원 재판을 청구하거나 집단 소송에 참가할 권리를 명시적으로 포기합니다. 본 조항에서 "EA", "사용자" 및 "사용자와 EA" 를 언급할 때에는 각각의 자회사, 계열사, 대행사, 직원, 관련된 선임자, 승계자, 양수인 및 본 계약 또는 사용자와 EA가 체결한 선행 계약에 따른 서비스 및 본 소프트웨어의 승인되거나 승인되지 않은 사용자 또는 수혜자가 포함됩니다. 본 EULA계약은 주 사이의 통상이 이루어짐을 나타내므로 본 조항의 해석과 실행은 연방중재법의 적용을 받습니다. 본 중재 조항은 본 EULA 계약이 해지된 후에도 효력을 유지합니다.

B. **비공식 협상/분쟁 통지.** 사용자와 EA는 분쟁의 중재를 시작하기 전에 비공식적인 협상을 먼저 시도한다는 데 동의합니다. 이러한 협상은 한쪽이 다른 쪽으로부터 서면통지(이하 "분쟁통지")를 수령하는 즉시 시작됩니다. 분쟁통지는 반드시 (a) 불만이 있는 당사자의 성명과 연락처를 포함하며, (b) 청구 또는 분쟁의 성격 및 근거를 설명하며, (c) 구체적인 구제방법(이하 "요구")을 명시해야 합니다. EA는 분쟁 통지를 사용자의 요금 청구지 주소 (사용자가 이를 EA에 제공한 경우) 또는 사용자가 제공한 이메일 주소로 전송합니다. 사용자는 자신의 분쟁 통지를 Electronic Arts Inc., 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City CA 94065, ATTENTION: Legal Department로 보낼 수 있습니다.

C. **구속력 있는 중재.** 사용자와 EA가 분쟁 통지 수령 후 30일 내에 비공식 협상을 통해 분쟁을 해결할 수 없다면 사용자나 EA는 구속력 있는 중재를 통해 분쟁을 최종적이자 독점적으로 해결할 수 있습니다. 한쪽 당사자에 의한 중재 선택은 최종적이며 다른 당사자를 구속합니다. **사용자는 본 약관에 의해 사용자와 EA는 법원에 소송을 제기하고 배심원 재판을 받을 권리를 포기한다는 사실을 이해합니다.** 중재는 미국중재협회(이하 "AAA")의 상사중재규정 및 해당되는 경우, 소비자 관련 분쟁에 대한 보충절차(이하 "AAA 소비자규정")에 의해 개시되고 진행되어야 합니다. AAA와 AAA 소비자규정은 AAA 웹사이트인 www.adr.org에서 확인할 수 있습니다. 사용자가 부담할 중재 비용과 중재자 수수료는 AAA 규정에 따르며, 해당 사항이 있는 경우 AAA 소비자 규정에 의해 제한될 수 있습니다. 중재자가 이러한 비용이 과도하다고 판단하거나, 사용자가 EA에 중재를 시작하는 데 필요한 비용을 지불할 수 없음을 알리는 분쟁 통지를 상기 분쟁 통지 주소로 전송한다면, EA는 즉시 중재에 따르는 모든 비용을 지불할 것입니다. 중재는 직접 대면, 문서 제출, 전화 또는 인터넷을 이용하는 방식으로 실시됩니다. 중재자는 서면으로 판정을 내리며 한쪽 당사자가 요구할 경우 그 이유를 명시해야 합니다. 중재자는 적용 법률을 따라야 하며 중재자가 법률을 위반할 경우 중재 판정 보상금에 이의를 제기할 수 있습니다. 사용자와 EA는 중재를 집행하고, 계류 중인 중재를 진행하고, 중재자의 보상금 판정을 확정, 수정, 무효화, 실행하기 위해 소송을 제기할 수 있습니다.

D. **제한.** 사용자와 EA는 모든 중재가 EA와 사용자 간의 분쟁에만 개별적으로 적용된다는 데 동의합니다. 법률이 허용하는 범위 내에서 최대한 (a) 모든 중재는 다른 중재와 결합할 수 없으며 (b) 어떤 분쟁도 집단 소송에 기초하거나 집단 소송 절차를 이용해 중재될 수 없고 (c) 어떤 분쟁도 일반 대중이나 다른 인물의 대표자를 통해 제기될 수 없습니다. **사용자와 EA는 각각의 개별적인 권능으로 서로에게 배상을 청구할 수 있을 뿐, 집단 소송 및 대표 소송의 원고나 참여자로 청구할 수 없다는 것에 동의합니다.** 또한 사용자와 EA가 동의하지 않는 한, 중재자는 두 사람 이상의 배상을 통합할 수 없으며 어떠한 집단 소송 또는 대표 소송의 형태도 취할 수 없습니다. 본 특정 조항을 시행할 수 없다고 판정되면 본 분쟁 해결/중재 조항 전체가 무효화됩니다.

E. **장소.** 사용자가 미합중국 거주자라면 중재는 사용자가 이용하기 편리한 곳에서 진행됩니다. 미합중국 이외 지역 거주자라면 중재는 미국 캘리포니아 주 산 마테오의 연방법원에서 시작되며 사용자와 EA는 중재를 집행하고, 서류 중인 중재를 진행하고, 중재자의 보상금 판정을 확정, 수정, 무효화, 실행하기 위해 해당 법원의 속인적 관할권에 따른다는 데 동의합니다.

F. **비용회수와 변호사 수수료.** 사용자가 EA에 제기한 청구에 대해 중재자가 사용자에게 유리한 판정을 내리는 경우에 있어 그 판정의 내용이 중재인이 서면 결정을 하기 전에 EA가 마지막으로 서면으로 제시한 합의금보다 더 큰 금액을 보상금으로 결정한 경우, EA는

- (a) 중재보상금을 초과하여 \$5,000까지의 범위 내에서 중재보상금의 150%를 지불하고,
- (b) 사용자의 변호사가 있는 경우 변호사에게 수수료를 지불하고 사용자나 사용자의 변호사가 조사, 작성 및 중재 진행을 위해 합리적으로 지출한 모든 비용(전문가 증언 비용 포함)을 변상합니다(이하 "변호사 수수료").

중재자는 중재 도중 언제든지, 또는 중재자가 판정을 내리고 14일 내에 한쪽이 요구할 경우 언제든지 수수료, 비용, 대체 지불 및 변호사 프리미엄의 지불과 변상에 대한 결정을 내릴 수 있습니다.

상기 변호사 수수료 및 비용에 대한 권리는 해당 법률에 따라 사용자에게 부여되는 변호사 수수료 및 비용에 대한 권리를 보충합니다. 하지만 중복된 변호사 수수료 및 비용 보상금을 회수할 수는 없습니다. EA는 사용자와 EA 간의 분쟁과 관련된 변호사 수수료 및 비용을 보상받을 권리를 포기합니다.

G. **중재자 권한의 한계.** 중재자는 구제를 원하는 개별적인 당사자에 대해서만, 그리고 개인의 배상 청구에서 요구하는 구제를 부여하기 위해 필요한 한도 내에서만 선언적 또는 명령적 구제 판정을 할 수 있습니다.

H. **계약 변경.** 본 계약서에 있는 어떠한 조항에도 불구하고 사용자와 EA는 EA가 본 중재 조항을 변경할 경우(분쟁 통지 주소 변경은 제외) 사용자가 변경 날짜로부터 30일 이내에 서면 통지를 상기 분쟁 통지 주소로 보내 이러한 변경 내용을 거부할 수 있다는 데 동의합니다. 변경을 거부하면 사용자는 사용자와 EA 간의 분쟁을 본 조항에 따라 중재할 것에 동의하게 됩니다.

ELECTRONIC ARTS
EU 소프트웨어 최종사용자 라이선스 계약
배틀필드 하드라인

본 최종사용자 라이선스 계약(이하 "계약")은 사용자와 Electronic Arts 및 Electronic Arts의 자회사와 계열사(이하 "EA")간의 계약입니다. 본 계약은 사용자가 사용하게 되는 본 소프트웨어 및 본 소프트웨어를 대신하거나 보완하며 별도의 라이선스가 배포되지 않는 관련된 모든 문서, 업데이트, 업그레이드(이하 총칭하여 "**본 소프트웨어**")에 적용됩니다. 사용자는 본 소프트웨어의 사용 라이선스를 취득한 것일 뿐, 본 소프트웨어 자체를 구입한 것이 아닙니다.

본 소프트웨어를 다운로드, 설치, 사용함으로써 사용자는 본 계약 규정에 동의하며 이를 수락하고 이에 구속되기로 동의하게 됩니다. 아래 2조는 다음 사이트 있는 당사의 개인정보 보호정책에 따라 본 소프트웨어와 관련해 서비스와 지원을 제공하는 과정에서 처리, 수집, 사용 및 저장할 수 있는 정보를 설명합니다. <http://privacy.ea.com/ko>.

1. 제한적 라이선스 부여 및 이용약관.

- A. 부여.** 본 계약을 수락함으로써 사용자는 본 계약 및 관련 문서에 명시된 바와 같이 비상업적인 용도로 사용할 경우에 한하여 본 소프트웨어를 설치 및 사용할 수 있는 개인적, 제한적, 비독점적 라이선스를 획득하고 EA는 이를 부여합니다. 사용자가 획득한 권리는 본 계약을 준수하는 경우에 한해 유효합니다. 상업적 사용은 허가되지 않습니다. 본 소프트웨어 또는 본 소프트웨어 사용 권리를 재허가, 임대, 대여 또는 기타 배포하는 행위는 명시적으로 금지되어 있습니다. 계약의 약관은 사용자가 본 소프트웨어를 설치 또는 사용하기 시작한 날짜부터 적용되며 사용자가 (i) 본 소프트웨어를 제거한 날짜, (ii) 사용자의 본 소프트웨어 이용권이 종료, 취소, 만료된 날짜와 (iii) EA가 본 계약을 해지한 날짜 중 더 빠른 날짜에 종료됩니다.
- B. 추가 제약.** 본 소프트웨어를 사용할 사용자의 권리는 상기 A항에 명시된 라이선스에 제한되며, EA가 명시적으로 허가하지 않는 이상 본 소프트웨어나 본 소프트웨어의 구성 요소를 복제, 공개, 기능 억제, 배포, 실행, 발매, 수정, 파생물 제작 또는 사용할 수 없습니다. EA가 명시적으로 허가하지 않는 이상, 다수의 사용자가 사용할 수 있는 네트워크상에서 본 소프트웨어 사본을 사용할 수 있게 해서는 안 됩니다. 다수의 사용자가 다운로드할 수 있는 네트워크상에서 소프트웨어를 사용할 수 있게 해서도 안 됩니다. 사용자는 본 소프트웨어나 관련

자산에 포함된 제품 식별, 저작권, 상표, 로고 또는 법적 공지를 삭제, 변경 또는 모호하게 할 수 없습니다.

- C. **웹-플러그인**: 소프트웨어를 실행하려면, 웹 브라우저에 "배틀로그 웹 플러그인"을 설치해야 합니다. 플러그인을 제거하려면, 웹 브라우저의 설정 메뉴로 이동한 다음 "배틀로그 게임 런처(Battlelog Game Launcher)"라는 이름의 파일을 제거하거나 해제하십시오.
- D. **권리보유**. 사용자는 본 소프트웨어 라이선스를 획득한 것이며 사용자의 권리는 본 계약의 적용을 받습니다. 본 계약에서 사용자에게 명시적으로 권리를 부여한 경우를 제외하고, EA는 본 소프트웨어(캐릭터, 줄거리, 영상, 사진, 애니메이션, 비디오, 음악, 텍스트 포함)에 대한 모든 권리, 소유권, 권원 및 모든 관련 저작권, 상표 및 기타 지적 재산권을 보유하고 있습니다. 본 계약은 본 소프트웨어에 대한 EA와 그 인허가자의 지적 재산권에 국한되며 기타 특허 또는 지적 재산권에 대한 권리를 포함하지 않습니다. 거주 국가의 법률에서 금지 예외로 인정하는 경우를 제외하고, 사용자는 본 소프트웨어 또는 어떠한 구성 요소를 어떤 방법으로든 역파일, 분해 또는 역설계할 수 없습니다.
- E. **온라인 기능 및/또는 서비스 이용**. 온라인 서비스 및/또는 기능에 접근하려면 (i)본 소프트웨어와 관련된 온라인 서비스 이용을 관장하는 (<http://terms.ea.com/ko> 에서 확인 가능) EA의 온라인 서비스 이용약관에 대한 동의, (ii) 개인 정보 보호 정책 (<http://privacy.ea.com/ko>)에 대한 동의 (iii) 본 소프트웨어에 동봉된 시리얼 번호를 이용한 등록을 포함한 Origin 계정이 필요할 수 있습니다. 다운로드 가능한 콘텐츠와 이러한 기능에 대한 접근을 포함한 온라인 서비스 및/또는 기능 이용에는 오직 라이선스된 소프트웨어만이 사용될 수 있고 이는 사용자와 사용자의 직계가족 및 가정구성원에게로 제한됩니다.
- F. **기술적 보호 조치**. 사용자가 본 소프트웨어의 기술적 보호 장치를 우회하려는 시도를 하면 본 계약은 즉시 해지됩니다.

본 소프트웨어의 PC 버전은 Origin 온라인 활성화 및 Sony DADC Austria AG의 Denuvo 콘텐츠 보호 기술을 사용합니다. 특정 기기에 본 소프트웨어 최초 실행시 본 소프트웨어를 인증하고 사용자의 라이선스를 확인(이하 "인증")하려면 EA의 온라인 서비스 이용약관과 개인정보 보호정책 (확인: www.ea.com/asia) 수락을 포함한 Origin 계정, Origin 클라이언트 응용 프로그램(<https://www.origin.com/ko-kr/about>) 설치, Origin 최종사용자 라이선스 계약 수락과 인터넷 연결이 필요합니다. 본 소프트웨어와 함께 제공되는 시리얼 번호는 인증 단계에서 확인됩니다. 인증은 시리얼 번호 하나당 Origin 계정

하나로 제한됩니다. 따라서 본 소프트웨어는 양도할 수 없습니다. EA는 이후의 온라인 인증 단계에서 사용자의 라이선스를 확인할 권리를 가집니다. 본 소프트웨어를 인증할 수 있는 기기의 수에는 제한이 없지만 24시간 동안 5대의 기기에서만 본 소프트웨어를 실행하고 이용할 수 있습니다. 기술 보호 장치를 해제하거나 변조하면, 본 소프트웨어가 정상적으로 작동하지 않을 가능성이 있고 사용자는 본 계약을 중대하게 위반한 것이 됩니다. 다른 기기에 본 소프트웨어를 설치할 때 필요하니 시리얼 번호를 잘 보관해 주십시오.

디버거 같은 특정 프로그램이 Directive 2001/29/EC의 저작권 지침(Copyright Directive) (6조)을 시행하는 EU 회원국 법률 및 기타 비 EU 회원국의 해당 현지 법률이 금지하는 행위인 접근 통제 기술의 우회에 사용된다면 본 소프트웨어의 기술 보호 장치가 해당 프로그램을 방해할 수 있습니다.

- G. **사용자의 기여.** 본 소프트웨어를 사용하는 대신, 그리고 본 소프트웨어 사용에 따른 사용자의 기여가 저작권 이익을 발생시키는데 한해 재생산, 복제, 개작, 수정, 사용, 공개, 발매, 방송, 전송 및 알려지거나 알려지지 않은 방식을 통해 대중에 전파할 수 있는 권리를 포함하여 사용자의 기여를 어떤 방식으로든지 그리고 본 소프트웨어 및 관련 상품 및 서비스에 관계된 어떠한 목적으로도 사용하며, 또한 사용자의 기여를 어떠한 종류의 추후 통지 혹은 보상 없이 배포할 수 있는 독점적, 영구적, 취소 불능의, 완전히 양도 및 허가할 수 있는 전 세계적인 권리와 라이선스를 사용자가 EA에게 부여합니다. 사용자의 거주국 법률에 따라 부여된 권리의 기간이 영속적일 수 없다면, 권리 부여 기간은 사용자의 거주국 법률 또는 국제 협약에 의해 지적 재산권에 부여되는 최대 보호 기간이 됩니다. 사용자는 본 계약에서 EA에게 라이선스를 준 사용자의 기여에 대한 어떠한 저작권권도 주장하지 않을 것임에 또한 동의합니다. EA에게 부여된 라이선스는 본 계약의 해지 이후에도 유효합니다.

2. 데이터 처리에 대한 동의.

EA는 사용자가 자신의 정보가 어떻게 수집, 사용, 공유되는지 염려하고 있음을 알고 있으며, 당사가 이러한 정보를 주의 깊고 세심하게 수집, 사용, 공유하리라는 사용자의 신뢰에 감사드립니다. 고객의 정보는 당사 사업의 중요한 일부이며 EA는 절대로 사용자의 신분을 밝히는 정보를 판매하지 않습니다. 당사는 법적 요구가 있거나 EA의 법적 권리 행사를 위해 정보를 공개해야 하는 극히 드문 경우를 제외하고 사용자의 동의 없이 사용자의 신분을 밝히는 정보를 공유하지 않습니다.

본 게임을 플레이하면 EA와 EA의 자회사는 사용자의 컴퓨터나 기기에서 정보를 수집하고 저장할 수 있습니다. EA와 EA의 자회사가 수집하는 정보에는 사용자의 컴퓨터(또는 기기)와 운영체제(인터넷 프로토콜 주소와 기기 ID 포함)에 대한 기술적 및 관련 정보와 사용자의 소프트웨어 사용에 대한 정보(성공적인 설치 및 제거 포함), 게임플레이 및 사용 통계, 시스템 상호작용과 주변기기에 대한 정보가 포함됩니다. 본 게임을 오프라인으로 플레이하면, 온라인 기능 및 서비스를 이용할 때 이러한 정보가 EA와 EA의 자회사에 제공됩니다. EA와 EA의 자회사는 이러한 정보를 제품 및 서비스를 개선하고, 사용자에게 서비스를 제공하며 사용자와 소통하고(마케팅 목적 포함), 소프트웨어 업데이트와 동적 제공 콘텐츠 제공, 소프트웨어 지원, 버그 해결 촉진을 비롯한 사용자 경험 증진을 위해 사용할 수 있습니다. 이러한 정보 수집 및 사용을 원하지 않는다면 본 응용 프로그램을 설치하거나 사용하지 마십시오.

사용자의 소프트웨어 설치 및 사용과 관련해 EA에 제공되거나 EA가 수집하는 이러한 정보 및 기타 모든 정보는 다음 사이트에 있는 EA의 개인정보 보호정책에 따라 EA, 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065로 수집, 사용, 저장, 전송됩니다. www.ea.com/asia. EA의 개인정보 보호정책 조항과 본 조항의 내용이 충돌하거나 일치하지 않는다면, 개인정보 보호정책이 우선됩니다.

3. 데이터 공개에 대한 동의.

사용자가 온라인 사용이나 콘텐츠 다운로드/업로드같은 온라인 서비스에 참여하면 EA와 그 계열사는 게임 사용에 대한 통계 자료(점수, 랭킹, 도전 과제 포함)를 수집, 사용, 저장, 전송, 공개하거나, 사용자가 만들고 다른 사용자와 공유한 콘텐츠를 확인할 수 있습니다. 사용자의 신분을 밝히는 정보는 www.ea.com/asia에 있는 EA의 개인정보 보호정책에 따라 수집, 사용, 저장, 전송됩니다.

4. 감시에 대한 동의. 사용자는 본 소프트웨어 설치 도중 Even Balance사의 Punkbuster Anti-Cheat 기술을 설치할 수 있습니다. 설치하고 가동하면, 이 기술은 사용자 컴퓨터의 RAM을 감시해 게임과 동시에 실행되는 허가받지 않은 제3자 프로그램을 찾습니다. 본 라이선스에서 "허가받지 않은 제3자 프로그램"이란 EA의 독단적 판단 하에 (I) 모든 형태의 치트를 사용 가능하게 하거나 촉진하는, (II) 사용자들이 EA가 명시적으로 허용하지 않은 방식으로 게임 인터페이스, 환경 및 경험을 수정하거나 해킹할 수 있게 하는, (III) 게임의 정보를 가로채거나, "캐내거나", 수집하는 "애드온", "모드", "해킹", "트레이너", "치트" 로 인정된 모든 제3자 프로그램을 의미합니다. 게임이 허가받지 않은 제3자 프로그램을 감지하는 경우, 게임은 (A) 사용자 계정 이름, 감지된 허가받지 않은 제3자 프로그램, 허가받지 않은 프로그램이 감지된 날짜와 시간 등의 정보를 EA에 전송할 수 있으며, (B) EA는 사용자에게 대한

사전 통지와 함께 또는 사전 통지 없이 본 계약에 따른 모든 권리를 행사할 수 있습니다.

사용자가 소프트웨어를 제거하면, 사용자의 기기에 PUNKBUSTER가 남을 수 있습니다. Punkbuster를 제거하려면 <http://www.evenbalance.com/downloads/pbsvc/pbsvc.exe>에 있는 실행 프로그램을 실행하거나 Even Balance의 홈페이지 www.evenbalance.com 서에 자세한 정보를 확인해주십시오.

5. **해지.** 사용자가 본 계약의 약관을 중대하게 위반하면 본 계약에 따른 사용자의 권리는 종료(또는 EA의 재량에 따라 중단)됩니다. EA가 사용자의 위반이 치유될 수 있다고 판단하고 이를 사용자에게 통지하는 적절한 경우에, 사용자가 자신의 위반을 합리적인 범위에서 최대한 빨리(어떠한 경우에도 해당 통지를 받은 날로부터 14일 이내에) EA가 만족스러운 정도로 치유하지 않으면 본 계약은 해지됩니다.

EA가 본 소프트웨어 지원을 중단하면 본 계약에 따른 사용자의 권리도 종료됩니다(이런 경우, EA는 합리적인 노력을 동원해 사용자에게 지원 중단을 사전에 통지해야 합니다).

어떤 이유로든 본 계약이 해지되면 신속히 사용자는 본 소프트웨어의 사용을 모두 중단하고 사용자의 점유나 통제 하에 있는 본 소프트웨어의 사본을 모두 파괴해야 합니다. 본 항목에 따른 본 소프트웨어 사용의 종료나 중단은 EA나 사용자가 본 계약에 따른 다른 조치를 취하는 것을 막거나 제한하지 못합니다. 계약이 어떠한 이유로든 해지되거나 만료된 이후에도 본 계약의 제4조 내지 제 10조는 유효합니다.

6. **기록 매체에 대한 보증.** 사용자의 본 소프트웨어를 수반하는 기록 매체는 구매일로부터 기록 매체와 함께 배포된 문서에 기재된 기간 동안 재료 및 제작 기술에서 어떠한 문제도 없을 것입니다. 본 보증은 추가적인 것이며, 사용자의 법적 권리에 영향을 주지 않습니다. 본 보증은 남용되거나, 과손되거나, 과도하게 사용된 기록 매체에는 적용되지 않습니다.

7. 책임 제한.

7.1. 본 조는 다음 상황에 대한 사용자와 EA의 서로에 대한 모든 금전적 책임을 명시합니다:

7.1.1. 본 계약의 위반,

7.1.2. 사용자에게 의한 본 소프트웨어 또는 본 소프트웨어에 동봉되는 문서, 또는 본 소프트웨어나 본 소프트웨어에 동봉되는 문서를 포함하는 제품 또는 서비스의 사용이나 재판매, 그리고

7.1.3. 본 계약에 따라 발생하거나 본 계약과 관련한 모든 진술, 서술, 불법 행위 또는 부작위 (과실 포함).

7.2. 본 계약의 어떤 내용도 다음에 대한 사용자나 EA의 책임을 제한하거나 배제하지 않습니다:

7.2.1. 태만으로 인한 사망 또는 신체적 상해, 또는

7.2.2. 사기 또는 사기성 허위 진술, 또는

7.2.3. 사용자의 거주 국가의 제품 판매 및 소비자 보호 해당 법률의 관련 조항이 내포하는 규정 위반, 또는

7.2.4. 고의적 불이행 또는 의도적 위법 행위.

7.3. 본 6조의 이전 항목을 침해하지 않는 범위 내에서, 사용자와 EA는 어떠한 상황에도 계약, 불법 행위(과실 포함), 배상, 법적 의무 위반, 허위 진술, 또는 기타에 의하는지 여부와 관계없이 다음에 대해서는 상대방에게 책임을 지지 않습니다:

7.3.1. 수입 손실,

7.3.2. 영업 수익 또는 계약의 상실,

7.3.3. 사업 정지,

7.3.4. 자금 사용 또는 예정된 저축의 상실,

7.3.5. 정보 상실,

7.3.6. 기회, 영업권 또는 평판의 상실,

7.3.7. 데이터의 상실, 파손 또는 훼손, 또는

7.3.8. 불법 행위(과실포함)나 계약 위반 등으로 인해 발생하는지 여부와 관계없이 모든 종류의 간접 또는 결과적 손실 및 손해.

본 7.3조는 7조의 규정에 적용되는 유형 자산의 상실 또는 파손에 대한 청구, 또는 본 7.3조에 명시된 제외된 범주에서 배제하지 않는 직접적인 금전적 손실에 대한 손해 배상 청구를 금지하지 못합니다.

7.4. 7.2조와 7.3조에 의해, 계약, 불법 행위(과실 포함) 등에 의하는지 여부와 관계없이 본 계약이나 다른 부수적 계약 하의 또는 이와 관련한 EA의 최대 총 책임 한도는 어떠한 경우에도 사용자가 본 소프트웨어에 대해 실제 지불한 금액에 한정됩니다.

8. **분리 적용 및 존속.** 본 계약의 어느 조항을 사용자의 거주 국가에서 집행할 수 없다면, 사용자와 EA는 그러한 조항 및 본 계약의 나머지 부분을 본 계약에 대한 서로의 의도를 최대한 반영하도록 해석한다는 데 동의합니다. 또한 본 계약의 일부가 집행 불가능한 것은 본 계약 다른 부분의 집행 가능성에 영향을 주지 않습니다.

9. **준거법.** 본 계약 및 사용자의 본 소프트웨어 이용은 사용자가 거주하는 EU 국가의 법률에 의해 규율됩니다. 사용자는 본 계약 및/또는 사용자의 응용 프로그램 사용에서 발생하는 또는 이와 관련된 모든 청구나 소송의 배타적 관할권은 자신이 거주하는 국가의 법원에 있음에 명백히 동의하고 해당 법원의 속인적 관할권의 행사에 명백히 동의합니다.

10. **완전 합의.** 본 계약은 본 소프트웨어와 관련하여 사용자와 EA간의 완전한 합의를 구성하며 사용자와 EA간의 모든 이전 합의를 대체합니다.

11. **분쟁 해결.** 대부분의 사용자 우려사항은 <https://help.ea.com/kr/>에 있는 당사의 고객지원부에 사용자의 계정으로 접속하면 빠르고 만족스럽게 해결할 수 있습니다. 만일 EA가 사용자의 불만을 만족스럽게 해결할 수 없다면 (또는 EA가 사용자에게 대해 가진 우려사항을 비공식적으로 해결하지 못한다면), 사용자와 EA는 상대방의 사전 서면 동의를 받아 이 문제를 다른 분쟁 해결 방법(조정 또는 중재)에 맡길 수 있습니다.