

【参考译文/Reference Translation】**威尔乌集团
STEAM分销协议——在线版本**

本STEAM分销协议（“**协议**”）由**威尔乌集团**（系一家华盛顿公司，其办公地址位于10400 NE 4th Street, Bellevue, WA 98004，“**威尔乌**”）、贵方在完善本协议的过程中于“公司法律名称”栏填写之人士或实体（“**公司**”）签订（以上两方合称“**双方**”，单称“**一方**”），于威尔乌通知公司其接受本协议之日（“**生效日**”）起生效。

鉴于条款

- A. 公司拥有和/或有权开发、发布和/或分销若干应用程序。
- B. 威尔乌拥有“Steam”在线交付系统，通过该系统分销第三方应用程序和开展其他活动。
- C. 公司希望向威尔乌授予、且威尔乌希望取得一项许可，以便威尔乌在支付本协议所述报酬的前提下，按照本协议规定，通过Steam使用和分销公司计算机应用程序。

协议

1. 定义。本协议中使用的下列词语具有如下含义：

1.1 “调整总收入”，就威尔乌而言，指威尔乌因按照**第3.2条**规定利用应用程序而实际取得的总收入（为明确起见，包括因公司一个或多个应用程序的订费所产生的、或因任何可下载内容的分销所产生的总收入，因任何创意工坊贡献内容所产生的总收入，以及因在社区市场销售中收取任何游戏费所产生的总收入）减去相关调整额后的金额。

1.2 “关联方”指直接或通过一个或多个中介间接控制一方、被该方控制、或与该方共同受控制的人士或实体。

1.4 “**应用程序**”指在完善本协议的过程中指定的、或由公司以其他方式向威尔乌提供的、在Steam中进行分销的公司计算机游戏或其他应用程序，包括（在向威尔乌交付后）对该等应用程序作出的任何应用程序更新和任何本地化版本。应用程序仅包括上述游戏或应用程序在Windows、Macintosh或Linux操作系统，或Steam未来支持的其他操作系统中运行的版本。

1.5 “**应用程序更新**”指由公司提供给应用程序最终用户使用的任何更新、纠正及增强，包括向第三方或最终用户提供的任何该等更新、纠正及增强。应用程序更新包括为应用程序提供的任何可下载内容。

1.6 “**客户税款**”指就应用程序的分销、销售或许可向威尔乌的客户征收的、由威尔乌代为向该等客户收取并向政府机关缴付的税款（如销售税、使用税、营业税、增值税及其他类似税款），以及就从境外向威尔乌汇付交易收益所稽收的任何预提税或汇回税。

1.7 “**社区市场**”指Steam中的在线市场，Steam帐户所有人可以通过该市场将虚拟物品出售给其他Steam帐户所有人以换取Steam钱包抵免额。

1.8 “**控制方**”、“**处理方**”、“**数据主体**”、“**个人数据**”及“**处理**”分别具有《条例》中规定的含义。

1.9 “**数据保护法**”指适用于本协议项下个人数据的处理、隐私和使用的任何法律法规，包括但不限于《条例》和/或相应或同等的任何国家或州层面的法律或法规。

1.10 “**试用版本**”指应用程序的任何试用版本（如有）。

1.11 “**可下载内容**”指由公司专门为某个应用程序提供的、需在该应用程序外另行购买、下载或在线访问的任何在线内容、特征或软件，无论上述行为是通过该应用程序内置购买交易完成还是以其他方式完成（包括但不限于以该应用程序为主题的虚拟物品、扩展包、附加过滤器、编解码器、股票多媒体、游戏场景或水平、附加功能等）。可下载内容还包括就应用程序提供的、须支付订费的任何服务。

1.12 “**《条例》**”指《欧盟一般数据保护条例》（2016/679）。

1.15 “**销售数据**”指与应用程序的销售和使用有关的、由威尔乌为Steam帐户所有人生成和保留的数据，包括但不限于各国的销售率。威尔乌通常为其自有电脑游戏分析该等数据。销售数据属于汇总数据，对单个Steam帐户所有人和除公司自身以外的所有Steam应用程序开发者和发布者均具有匿名性。

1.16 “**Steam**”指威尔乌的在线交付系统。就本协议而言，“Steam”不包括来自公司、威尔乌或其他第三方的任何内容，包括但不限于视频游戏。

1.17 “**Steam帐户所有人**”指一个或多个应用程序的最终用户，且该最终用户已取得Steam帐户，已同意威尔乌的Steam订户协议，并已取得威尔乌所分销之应用程序版本的许可或已完成Steamworks产品密钥授权。

1.18 “**Steam安装程序**”指与任何应用程序一并分销的、用于执行该应用程序软件安装功能的威尔乌专有软件程序。

1.19 “**Steamworks**”指 Steamworks 合作伙伴网站 (<https://partner.steamgames.com/>) 所描述之Steam服务和特征，以及威尔乌自行决定作为Steamworks一部分向Steam帐户所有人和/或公司提供的任何其他特征和服务。

1.20 “**Steamworks产品密钥**”指由威尔乌生成的有效Steam产品授权代码。

1.21 “**Steamworks产品密钥授权**”指由Steam对Steamworks产品密钥进行验证。

1.22 “**Steamworks 可再发行代码**”指 Steamworks 软件开发包中名为 “redistributable_bin” 的文件夹中包含的Steam客户端和任何其他软件代码。

1.23 “**Steamworks软件开发包**”指向公司交付或提供的、供其按照本协议规定使用的Steamworks软件开发包、Steam安装程序及任何其他威尔乌软件。

1.24 “**期限**”指本协议期限，详见第7.1条。

1.25 “**区域**”指 (a) 全球，或 (b) 若公司通过威尔乌提供的在线工具，对任何应用程序的分销区域作出限制，则指公司在Steam中授权分销的国家。

1.27 “**创意工坊贡献内容**”指由用户生成的、与Steam帐户所有人向相关创意工坊所提交之应用程序有关的内容。

1.28 “**具创意工坊功能的应用程序**”指含有创意工坊功能的应用程序。

2. 交付。

2.1 **交付。**公司应不迟于在任何应用程序或本地化版本首次商业发布之日向Steam提交应用程序以供发布。对于在生效日之前已进行商业发布的应用程序，公司应在生效日后三十（30）天内向Steam提交。此后，公司应在任何本地化版本和应用程序更新（测试版本和最终版本）可用时，向Steam提交该等本地化版本和应用程序更新以供商业发布，但在任何情况下不得晚于提供给任何其他第三方之时。公司应以目标代码形式和威尔乌合理要求的格式提供上述拷贝。

2.2 **Steam兼容性。**公司应使应用程序与Steam及公司可能选择使用的任何Steamworks服务兼容。公司应配合威尔乌尽合理努力维持应用程序与Steam将来版本之间的兼容性。

2.3 **质量控制。**公司应在向威尔乌交付每个应用程序（包括任何本地化版本、应用程序更新及按照第5.2条规定交付的其他交付物）的最终版本之前，按照行业标准对其执行质量控制和其他错误检测。

2.4 **可下载内容。**若公司通过（除Steam外的）任何其他分销渠道分销应用程序，并通过该渠道分销应用程序的任何实质可下载内容，则公司应同时向威尔乌交付该等可下载内容，以使Steam帐户所有人取得与通过上述渠道获取应用程序的其他客户所取得之可下载内容相当的可下载内容。公司可以自由地通过其他分销渠道提供特别和专项推销内容，前提是，应确保Steam帐户所有人与通过其他分销渠道购买类似应用程序和相关可下载内容的用户保持实质对等。

2.5 **禁止其他应用程序内置商店。**双方同意，通过Steam分销的应用程序不得包含除Steam以外的任何其他商店或任何其他购买或付款设施的功能、链接或提述。为明确起见，前句不适用于在Steam外（通过实体零售店或在线方式）分销的应用程序版本，无论该等版本是否使用Steamworks。

2.6 **应用程序物品和/或货币。**若任何应用程序支持销售数字物品或数字货币以在该应用程序内使用，公司不得允许将该等数字物品或数字货币同时或兑换成现金

一份应用程序拷贝（且上述人员可被要求公开该礼品）。

2.8 开源软件。在与威尔乌事先讨论并另行签署书面协议之前，公司不得通过Steam分销根据旨在使威尔乌受其约束并承担合同义务的条款（如：GNU通用公共许可或GNU较宽松通用公共许可）许可的开源软件或其他软件，或将任何威尔乌材料与之结合。

3. 许可；所有权。

3.1 许可威尔乌使用应用程序。公司特此授予威尔乌一项非排他性的、全球性的、免使用费的许可，允许其在内部以具备通用访问权限的目标代码格式对应用程序进行必要的复制、使用及修改，以便（a）能够按照**第3.2条**所述方式通过Steam使用和分销应用程序（包括试用版本、本地化版本及应用程序更新），（b）支持Steam帐户所有人按照**第5.1条**所述方式使用Steam帐户，及（c）在公司不履行**第5.3条**项下义务的情况下，以**第5.3条**所述方式支持Steam帐户所有人。

3.2 电子交付许可。公司特此授予威尔乌一项非排他性许可，允许其通过Steam和任何付款方式，以目标代码形式在区域内复制、公开展示、执行、传输、销售、许可并以其他方式向Steam帐户所有人分销应用程序。若本协议包含适用于多个操作系统的应用程序版本（如：Windows版本、Linux版本及苹果OS版本），则在Steam中销售相关应用程序时，应将上述版本作为一个“混合”单位。因此，在按照**第6条**规定计算付款金额时，不得就任何应用程序的苹果OS版本、Linux版本及Windows版本分别计算销售量。就Steam以外可用的试用版本（如有）而言，若该试用版本中包含关于如何/去哪购买相关应用程序的提述（如：启动屏或退出屏），则公司应配合威尔乌在相同位置加入关于Steam的提述。

3.3 许可公司使用威尔乌商标。威尔乌特此授予公司一项免使用费的、付讫费用的许可，允许其在期限内在具有Steam功能的应用程序版本的包装中、或除Steam以外的分销场所内及应用程序的宣传推广材料中，按照威尔乌品牌指南（该指南现有版本见<https://partner.steamgames.com/documentation/branding>）使用、公开展示、执行、复制及分销威尔乌商标，包括威尔乌品牌指南所列标识（“**Steam标志**”）。在对Steam标志作出任何特定使用前，威尔乌有权对该等使用进行审

程序之目的而使用、公开展示、执行、复制、分销及展示应用程序中使用的、应用程序材料（如：截屏、电影等）中使用的、营销材料中使用的及分级信息中使用的商标，包括标识（“**公司标志**”），或将公司标志作为推广、营销、许可或销售的一部分。

3.5 所有权；权利保留。除本协议明确规定外，公司保留应用程序和公司标志的所有权利、所有权及利益，威尔乌保留Steam、Steam标志及销售数据的所有权利、所有权及利益。未明确在此授予的所有权利均由权利方保留。

3.6 区域限制。任何区域限制（如有）均适用于应用程序的销售或初次分销。公司确认并同意，鉴于Steam帐户所有人可以在任何地点访问其帐户，因此，Steam帐户所有人将来可能收到从区域外的其他地点分销的应用程序。此外，公司同意，主要为吸引区域内的潜在Steam帐户所有人而在威尔乌或Steam网站中展示公司标志的行为，应视为对标志的获准使用，即使Steam帐户所有人可以在区域外查看该等标志。

4. 营销；宣传及销售数据。

4.1 威尔乌营销。威尔乌可以自行决定通过Steam、Steam网站（网站：store.steampowered.com，“**Steam网站**”）及其他渠道自费对应用程序进行营销推广。威尔乌有权在任何应用程序的首发日，通过任何其他分销渠道同步发布该应用程序。

4.2 新闻发布。威尔乌和公司在公开声明中可以提及应用程序已经或将会在Steam中提供这一事实。但关于另一方的任何新闻发布均须经另一方事先批准。

4.3 应用程序销售数据。在不违反威尔乌隐私政策、Steam订户协议、适用法律及任何其他第三方保密义务的前提下，威尔乌将向公司提供应用程序的销售数据。威尔乌同意提供包含销售数据的网站的访问权限。

4.4 分级信息。公司同意提供和更新其从分级机构或政府机关（包括但不限于娱乐软件分级委员会）取得的相关分级信息（“**分级信息**”）。威尔乌将向公司提供一个在线工具，用于在Steam网站中嵌入分级信息。

4.5 媒体帐户。在Steam中发布任何应用程序后，威尔乌可以将该应用程序添加至其媒体订阅帐户中，以使行业记者和大众记者能够免费访问和评估该应用程序。

第三方帐户，供其进行与Steam有关的软硬件兼容性和性能测试，前提是，威尔乌须向该等帐户提供其自有游戏。

5. 支持。

5.1 威尔乌向Steam帐户所有人提供支持。在公司遵守第5.2条规定的前提下，威尔乌将向Steam帐户所有人就Steam帐户和Steam账单问题提供支持。威尔乌提供该项支持的水平应与其在通过Steam分销第三方产品时向客户提供的客户支持水平相同。

5.2 公司向威尔乌提供支持。公司应就应用程序向威尔乌提供下列支持：（a）公司应在任何应用程序更新（测试版本和最终版本）可用时，以目标代码形式向威尔乌交付该应用程序更新，但在任何情况下不得晚于该应用程序更新被交付给任何第三方之时；（b）公司应及时纠正威尔乌所报告的所有应用程序中的重大错误或缺陷，并及时以目标代码形式向威尔乌交付该等纠正；（c）公司应按照威尔乌的合理要求提供其他合理支持，以维持应用程序与Steam之间的兼容性，以及应用程序与其所使用的任何Steamworks服务之间的兼容性（如适用）；及（d）及时响应威尔乌就应用程序提出的问题。本条项下任何纠正与增强内容的最终版本或其他交付物一旦交付威尔乌，即视为应用程序的一部分。

5.3 公司向最终用户提供支持。公司将向已购买应用程序拷贝的Steam帐户所有人提供支持，包括但不限于解决与应用程序的使用有关的一般性问题，并协助客户诊断和纠正应用程序使用过程中发生的问题。公司提供该等支持的水平应与其向使用由或为其开发和/或分销的其他应用程序的客户提供的客户支持水平相同。

5.4 使用合作伙伴网站和工具。威尔乌允许公司使用合作伙伴门户网站和相关工具，以便提交和查看与公司应用程序有关的信息。公司应确保将访问该网站所需的任何密码作为保密信息处理，并同意对通过该密码进行的使用负责。

6. 收入分成。

6.1 付款。在威尔乌因通过Steam初次销售应用程序而取得总收入之日起，威尔乌应于每个日历月结束后三十（30）天内，提供一份载明当月总收入和在计算当月调整总收入时所作调整的报告，以及一份载明当月欠款金额的报告，并向公司支付威尔乌当日因按照第2.2条规定利用应用程序实际收到的调整总收入的四公

指Steam帐户所有人购买应用程序时所在的操作系统)。仅须为在主平台上运行的应用程序版本支付本条项下款项。若计算结果为负,则应将该负值结转,日后再从威尔乌在本协议项下应支付的任何款项中扣除。

6.2 预提税。若威尔乌合理善意认为,应当或据合理预期应当按照适用税法规定对威尔乌向公司支付的款项征收预提税,则威尔乌可以从相关款项中扣除适用税法所规定的预提税金额,并向威尔乌合理善意确定的税务机关汇缴该等预提税。威尔乌应在报表中或本协议项下支付的任何款项中列明预提税金额(如有),并在公司提出要求后向公司交付由相关税务机关出具的任何预提税纳税证明或其他缴付凭证。在公司提出要求后,威尔乌同意采取合理措施,配合尽量减低上述预提税或其他适用税款。公司和威尔乌应互相配合,对征收、汇缴和/或减低预提税时所需的任何税务文件(包括但不限于美国国税局表格W-8 BEN(或类似表格)和相关证明文件)进行备案和保管。

6.3 关于创意工坊贡献内容的特别规定。公司可以决定推出支持创意工坊功能的应用程序。若任何公司应用程序属于具创意工坊功能的应用程序,则应适用本第6.3条。

6.3.1 创意工坊贡献内容的许可。创意工坊贡献内容不属于应用程序或可下载内容。但第3.1条和第3.2条所述许可应适用于纳入创意工坊贡献内容中的任何公司内容。

6.3.2 创意工坊贡献内容的销售收入分成。尽管有第6.1条规定,除双方另有约定外,威尔乌应向公司支付因通过公司应用程序的特定创意工坊页面或在公司应用程序内部销售创意工坊贡献内容所产生的调整总收入份额。除双方约定就收入分成另作安排外,公司的收入分成应为调整总收入的百分之七十(70%),减去应向递交创意工坊贡献内容的贡献者(“贡献者”)支付的百分比后的金额。威尔乌可以向公司提供关于如何设定或变更应向贡献者支付之百分比和/或(在捆绑销售时)如何在贡献者之间分配该百分比的方法。若公司未规定该百分比,则默认为调整总收入的百分之二十五(25%)。

6.3.3 通过第三方创意工坊销售创意工坊贡献内容。某些具创意工坊功能的应用程序允许(或未禁止)通过Steam创意工坊页面(而非专门为该应用程序设立的创意工坊页面)销售创意工坊贡献内容。除另有约定外,在通过创意工坊(而非专门为相关公司应用程序设立的创意工坊)销售创意工坊贡献内容时,威尔乌并无义务向公司支付任何收入分成

6.4.1 交易和游戏费。威尔乌就社区市场中的每笔销售收取“交易费”，金额通常相当于物品销售价格的百分之五（5%）（威尔乌可自行决定调整交易费）。

“交易费”和卖家因销售虚拟物品所取得的销售收益均不计入调整总收入。除“交易费”外，还可就社区市场中的每笔销售收取“游戏费”。威尔乌可以允许公司设定或变更“游戏费”百分比。若公司未规定其他百分比，则默认为百分之十（10%）。

6.4.2 游戏费收入分成。威尔乌将与公司分享“游戏费”中扣除相关调整额后的部分（“净游戏费”）。除双方约定就净游戏费分成另作安排外，公司的净游戏费分成应为百分之七十（70%）；若所售物品为创意工坊贡献内容，则净游戏费应为百分之七十，减去应向创意工坊贡献内容的原始贡献者支付的百分比后的金额。除双方另有约定外，支付给贡献者的游戏费百分比应与第6.3.2条项下初次销售创意工坊贡献内容时所取得的调整总收入中支付给贡献者的百分比相同。

6.5 最低月度付款额。若某个月内应向公司支付的金额不超过一百美元（US\$100），则威尔乌可不汇付该月款项，直至将来某个月度付款周期内应付金额累积超过一百美元（US\$100）为止。

6.6 额外收入分成。若某款应用程序在2018年10月1日之后产生的调整总收入超过一千万美元（US\$10,000,000.00），则对于威尔乌因按照**第3.2条**规定利用应用程序而实际取得的调整总收入中超过一千万美元（US\$10,000,000.00）的部分，威尔乌将向公司额外支付百分之五（5%）的收入分成。若某款应用程序在2018年10月1日之后产生的调整总收入超过五千万美元（US\$50,000,000.00），则对于威尔乌因按照**第3.2条**规定利用应用程序而实际取得的调整总收入中超过五千万美元（US\$50,000,000.00）的部分，威尔乌将向公司额外支付百分之五（5%）的收入分成。若由于退款、退单或其他原因，某款应用程序的调整总收入低于上述阈值，则威尔乌可将其先前根据本条规定已支付的金额从其在本协议项下未来应付的任何款项中扣除。就本条而言，通过与中国国内公司合作运营面向中华人民共和国的Steam的当前或未来版本所产生的收入，不计入调整总收入。公司同意在定价和捆绑方面按照与最终用户价值成比例的方式，将收入善意分配给各应用程序。若威尔乌善意认定公司通过操纵一个或多个应用程序的调整总收入而使另一个应用程序有资格获得本第6.6条项下的额外收入，则威尔乌可自行决定将调整总收入适当地分配给相应的应用程序，并保留停止销售公司应用程序和/或终止本协议的权利。

7.2 任一方因故终止。若一方实质违反本协议的任何保证、条款或条件，且就此收到书面通知后三十（30）天内仍未纠正该违约行为，或该方遭遇违约事件，则任何一方可随时发出书面通知立即终止本协议。“**违约事件**”系指下列任一事件：（a）一方资不抵债或无力偿还到期债务，或为债权人利益作出转让；（b）一方在任何现有的或可能修订的国外、州或美国联邦破产法、破产管理成文法或类似法律项下提出申请；或（c）任何第三方提出上述申请，或在提出申请后六十（60）天内未以有利于该方的方式解决该强制申请。

7.3 任意终止。初始期间届满后，任何一方均可提前三十（30）天向另一方发出书面终止通知，非基于任何理由即随时终止本协议。“**初始期限**”系指自生效日起至本协议项下待发布的Steam最新版本应用程序得以发布后一（1）年的期间。

7.4 继续有效。第3.1条、第3.5条、第5.5条、第6条、第7.4条和第8条至第15条，以及届时Steam帐户所有人对应用程序的许可在本协议终止或期满后继续有效。第3.2条和第5.2条（仅就向在终止或期满前经许可使用应用程序的Steam帐户所有人提供支持而言）在本协议终止或期满后继续有效。此外，本协议终止后，公司特此授予威尔乌一项全球范围内非排他的、永久的、不可撤销的、足额缴款的许可，允许威尔乌以目标代码形式使用、复制及传输应用程序及任何纠错程序，并通过电子交付仅向在本协议终止日之前取得威尔乌分销的应用程序版本之许可的Steam帐户所有人分销该等应用程序及纠错程序。在公司支持相关线上特征期间，公司将继续本着公平无歧视原则，授予Steam帐户所有人与其他用户一样的应用程序线上特征访问权限。

8. 保证；免责声明。

8.1 相互陈述和保证。每一方特此陈述并保证：（a）本协议已由该方正式有效地签署及交付，构成该方具有约束力的法律义务，且可据其条款对该方强制执行；（b）该方拥有全部必要的权力和权限以签署及履行本协议；及（c）该方签署、交付及履行本协议不会抵触或违反约束该方的法律或法规规章的任何规定，或直接或间接适用于该方或约束该方资产的任何协议或其他义务。

8.2 公司保证。公司保证：（a）其原始创作了应用程序、试用版本与公司商标，或拥有必要的权利以授予其在本协议项下已授权的许可，及履行其义务；（b）交付给威尔乌的应用程序在所有方面均符合应用程序文档包含的功能

所有国际、国家、州、地区及地方的适用法律法规及其自身的隐私政策；（e）公司对其通过Steam合作伙伴平台或使用Steam提供的合作伙伴或发布工具提交给威尔乌的任何内容或信息拥有所有必要的权利；及（f）应用程序及任何试用版本均不：（i）包含任何软件病毒、特洛伊木马、其他电脑编码、文档或程序，其旨在或意图干扰、损害或限制威尔乌或任何第三方的任何电脑软件或硬件的功能，或损害或未经授权获取威尔乌或任何第三方的任何数据或其他信息，（ii）会造成人身伤害，（iii）会禁用或更改Steam或SteamVR的任何安全功能，或（iv）包含非法、污蔑或诽谤性的任何其他材料。

8.3 免责声明。除本协议另行明确规定外，每一方均否认作出任何保证，包括就不侵权、所有权、适销性及适用于特定用途的默示保证，且该方在本协议项下提供的材料均按“现状”提供，不附带任何保证或陈述。

9. 赔偿。

对基于事实（若属实，会构成公司对其在本协议**第8条**项下的陈述和保证的实质违约）提起的任何诉讼、诉因、索赔或请求（“索赔”）引起的任何成本、损失、责任、费用或损害（包括合理的律师费）（“债务”），公司将赔偿威尔乌及其关联方、承继方、管理人员、董事及员工，为其进行抗辩，并使其免受损害。对威尔乌就本协议项下之赔偿义务涉及的任何责任或索赔，公司会在就威尔乌支付的任何款项开具发票后补偿威尔乌。威尔乌会立即告知公司存在一项索赔（但威尔乌延迟告知的，并不免除公司的义务，除非该延迟对公司造成损害）。威尔乌应确保由公司全权掌控针对索赔的抗辩，但前提是公司不得就索赔达成任何要求威尔乌支付任何款项、承认错误、或承担任何非金钱处罚的和解，除非威尔乌同意。威尔乌将与公司合理开展合作，费用由公司承担。威尔乌可委派其自身律师参与抗辩，但前提是其自担费用，且该抗辩的最终控制权仍归公司所有。

10. 责任限制。

除**第9条**（赔偿）和**第13条**（保密）项下引起的责任外，在任何情形下，任何一方均不会就本协议引起或与之相关的任何特殊的、附带的、间接的、惩罚性的或结果性损害向另一方承担任何责任，不论就该损害的索赔系基于何种法律理论。即便该方已被告知可能发生该等损害，且任何救济未实现其本质目的，均适用上述除外规定。

11. STEAMWORKS服务相关特定权利和义务

11.2 公司使用Steamworks软件开发包之许可。 威尔乌特此授予公司

(a) 一项全球范围内非排他的、免使用费的权利和许可，允许其仅在内部使用及复制 Steamworks 软件开发包，以便评估、测试 Steamworks，并将 Steamworks 提供给应用程序的 Steam 帐户所有人使用；及 (b) 一项全球范围内非排他的、免使用费的权利和许可，允许其以目标代码格式向其最终用户分销 Steam 安装程序和 Steamworks 可再发行代码。公司在执行 Steamworks 特征时必须遵守第2.8条。

11.3 向 Steamworks 服务提供网络支持。 威尔乌将采取合理措施通过 Steam 向 Steamworks 服务、Steam 帐户所有人提供网络支持，提供支持的方式与其向威尔乌自身游戏提供支持的方式实质相同。公司理解，因常规维护及由于硬件、软件和/或互联网故障造成的意外干扰，间或可能无法提供网络支持。履行第11.3条项下的威尔乌义务的前提是，公司根据威尔乌的指示，持续采取所有必要措施，以确保应用程序与 Steam、Steam 安装程序和 Steamworks 兼容。威尔乌可自行决定变更 Steamworks，就 Steamworks 额外提供服务或减少提供服务，但前提是威尔乌应采取商业上合理的措施确保该等变更与商业上提供给最终用户的、在变更前纳入 Steamworks 旧版特征的应用程序相互兼容。

11.4 Steamworks 产品密钥。 在生产或复制（或已生产或复制）使用 Steamworks 在 Steam 之外进行分销的应用程序拷贝之前，包括作为适用程序一部分提供的预发布拷贝，公司应要求威尔乌提供 Steamworks 产品密钥以便与该等拷贝一同分销，且公司应根据威尔乌的指示，将该等 Steamworks 产品密钥与每份应用程序拷贝匹配。此外，就使用 Steamworks 的应用程序拷贝而言，公司应根据威尔乌的指示将该等拷贝纳入 Steam 客户端。公司特此确认，每份 Steamworks 版应用程序均要求配有一份 Steamworks 产品密钥，且威尔乌使用认证软件，以致最终用户必须具备有效的 Steamworks 产品密钥，并通过互联网认证该产品密钥方可使用 Steamworks 版应用程序。

11.5 不适用于非 Steam 分销的收入分成。 为澄清之便，本协议第6条（收入分成）载明的收入分成义务不适用于公司通过 Steam 之外分销渠道分销的应用程序。

11.6 就 Steam 帐户要求向最终用户发送的通知。 在通过 Steam 以外的分销渠道分销 Steam 驱动版应用程序时，公司应在显眼处放置一份通知，告知用户需使用 Steam 帐户。威尔乌有权在分销前审批该通知格式，但前提是，因通知系

因故终止威尔乌履行的Steamworks服务。惟在初始期限届满后，威尔乌可提前三十（30）天发出书面通知，就相关应用程序无故终止Steamworks服务。每一方均可在不终止Steamworks服务的情形下终止本协议，遇此情形，威尔乌将继续提供Steamworks服务，直至一方明确终止Steamworks服务，且本协议条款在该终止后继续有效，并为持续履行Steamworks服务而继续适用。此外，威尔乌可在不终止本协议的情形下终止Steamworks服务，遇此情形，该终止仅影响本协议第11条规定的补充条款和条件，而不得终止或以其他方式影响整体协议。

11.8 终止Steamworks服务的后果——特定权利和义务的存续。

11.8.1 若在有关应用程序的Steamworks服务终止前，公司在Steam之外进行Steamworks版应用程序的商业分销，则无故终止Steamworks服务不得影响公司在**第11.2条**项下的权利，该等权利在终止后继续有效。但若就Steamworks软件开发包侵犯第三方任何知识产权的主张部分或全部裁定为对威尔乌不利，则威尔乌有权发出通知立即终止该许可。

11.8.2 只要威尔乌为其自身游戏分销及保持Steamworks功能及服务，威尔乌应继续根据第11.3条就终止时有有效的各应用程序版本（“届时有效版本”）向该Steamworks功能和服务提供网络支持。本协议**第3.1条**（许可威尔乌使用应用程序）、**第3.2条**（电子交付许可）和**第3.4条**（用于应用程序营销的商标和版权许可）分别规定的许可为此在终止后继续有效。

11.8.3 只要应用程序使用Steamworks，公司应继续就届时有效版本向**第5.2条**（公司向威尔乌提供支持）和**第5.3条**（公司向最终用户提供支持）规定的最终用户和威尔乌提供支持。

11.8.4 若威尔乌终止**第11.2条**项下的公司许可，则除非威尔乌另行书面指示，否则公司应中止使用及分销含有Steamworks软件开发包的任何部分的应用程序，且在经请求时，返还Steamworks软件开发包及威尔乌保密信息的所有拷贝，或提供证据证明已将其销毁。

12. 管辖法律及管辖地。

12.1 管辖法律。本协议受华盛顿州居民在该州履行合同所适用的华盛顿州法律管辖并据其解释。

司送达法律传票，即通过全国公认的快递服务商送达法律传票副本。法律传票交付时视为送达已完成。双方同意对根据本条规定送达的法律传票不提出异议。

13. 保密。

13.1 “**保密信息**”系指本协议的条款和条件，以及任何一方书面指定为具有保密性、或在披露时应视为具有保密性的所有其他非公开信息，包括但不限于包含该等信息的所有有形资料（如书面或打印文件及电脑磁盘或磁带）。保密信息包括但不限于，任何一方有义务予以保密的、发布或未发布产品相关的信息、产品的营销或推广、业务政策或实践、人员、客户或供应商、业务及财务信息、定价及销售信息、技术、电脑编程、未发布原创作品、商业秘密或自第三方接收的信息（包括但不限于一方的客户、供应商或委托人）。销售数据构成威尔乌的保密信息，但公司应用程序特有的销售数据系公司的保密信息。保密信息不包括下列信息：（i）非由于接收方的过错因发布、商业使用或其他原因而普遍知晓或可获取的信息；（ii）接收方不受制于任何限制、在披露时知晓的信息；（iii）接收方未使用披露方的保密信息独立开发或获悉的信息；（iv）从根据书面文件有权利披露的第三方合法获取的信息；或（iv）由不负有披露限制的披露方普遍提供的信息；或（vi）系公司或应用程序的销售及使用数据汇总，其中 Steam 销售结合了其他渠道的销售数据。

13.2 双方理解并同意，任何一方不时获得或知晓的任何保密信息均视为具有保密性，仅为在本协议项下履约而使用，且仅向需接触保密信息的员工和承包商披露。双方均将以其保护自身类似信息采用的相同注意程度，且在任何情形下不低于合理注意程度，以防止未经授权传播保密信息。此外，在不限上述规定一般适用性的前提下，双方应与其员工及独立承包商订立并维持充分的书面保密协议，以使其遵守本协议所有条款。在不影响本协议所载每一方权利的前提下，每一方应在经请求时，返还含有保密信息或属于另一方专有信息的任何备忘录或文件。

13.3 尽管本协议有任何相反规定，任何一方根据任何司法、行政或监管命令，或为遵守任何规范受监管业务或向公众发行证券的适用法律或规章所必要而披露信息的，不构成违反本条规定；但应立即向非披露方告知可能进行披露，且潜在披露方应尽其最大努力避免披露，包括但不限于（若商业上可行）与非披露方合作寻求保护令或类似救济（若可向相关裁判机构申请）。

14. 数据保护/隐私

本协议项下所收集、披露或向另一方提供的个人数据的控制方，并将作为独立且单独的数据控制方处理该等个人数据。双方并非联合数据控制方，亦不存在控制方和处理方关系。

14.3 就本协议项下个人数据的处理而言，每一方均应单独且独立地负责遵守其作为数据控制方在任何适用的数据保护法项下的义务，包括但不限于：

14.3.1 确保其对个人数据的处理具有合法依据；

14.3.2 在适用的情况下向数据主体提供所需信息或在必要时征得其同意，以确保满足适用的数据保护法所规定的透明披露要求；及

14.3.3 确保按照适用的数据保护法的要求保护个人数据的安全性。

15. 通用条款。

15.1 通知。除本协议另行规定外，就本协议发送的所有通知必须通过书面文件交付。通知在下列情形下视为已送达：（i）由全国知名的快递服务商（如联邦快递或敦豪）按以下地址以书面文件交付之日：致威尔乌，地址如下；致公司，在完善本协议的过程中提供的地址；或（ii）经传真发送至下述传真号码之日，惟（A）发送传真设备立即打印出接收传真设备生成的确认回执；及（B）发送方和接收方通过电话确认接收传真。尽管有上述规定，公司可通过电子邮件批准使用公司商标及任何新闻稿，且威尔乌有权信赖公司任何员工出具的电子邮件批准。任何一方可向另一方发出通知更改其于本第15.1条项下的联系方式：

威尔乌集团
10400 NE 4th Street, Suite 1400
Bellevue, WA 98004

收件人：首席运营官

传真：425-827-4843

15.2 转让。未经另一方事先书面同意，任何一方均不得转让本协议或其在在本协议项下的权利，但一方可未经另一方事先书面同意，在正常业务过程中向

15.3 语言、解释规则。本协议仅以英文签署。本协议已经双方充分磋商，据其条款的字面含义解释，且不设有其解释应有利于或不利于任何一方的假设。本协议的各条款标题仅为方便而加入，不作解释本协议之用。

15.4 律师费。在执行本协议项下的任何权利或救济或解释本协议任何条款的诉讼中，胜诉一方有权追偿其开支，包括律师费。

15.5 放弃。对本协议任何条款的放弃均不具有效力，但签署书面文件放弃的除外。任何该等放弃均不构成对任何其他条款或其他情形下相同条款的放弃。

15.6 累积救济。本协议项下的权利和救济均可累积，且不排除根据普通法、衡平法或双方之间的任何其他协议享有的任何权利或救济。

15.7 无合伙关系。本协议不创设任何形式的合资企业、合伙或正式的业务实体或组织。

15.8 可分割性。若具有管辖权的法院认为本协议任何条款、约定或限制的全部或部分系非法、无效或不可强制执行，则剩余条款、约定及规定仍保持充分效力，且在任何方面均不受影响、损害或无效。若依据衡平法本协议任何条款因其范围、期间、地理区域及其他因素认定为不可强制执行，则作出该认定的法院有权缩小或限制该范围、期间、区域或其他因素，此后，该条款以其缩小或限制后的内容可依衡平法强制执行。

15.9 完整协议；修改；不信赖。本协议并非威尔乌发出的要约，在威尔乌向公司发出接受通知之前，本协议不发生效力。本协议、通过引述纳入本协议的附件，以及任何附录均构成双方就本协议主题事宜达成的完整协议，并取代双方先前或同时就该主题事宜通过电子、口头或书面形式作出的所有通讯及提议。任何一方均非信赖本协议未规定的声明、诱因或陈述而订立本协议。除非在本协议签署日之后，由威尔乌和公司的各自正式授权代表签署书面协议，或经公司提交修改案或附录，并由公司和威尔乌通过与接受本协议类似的接受程序予以接受，否则不得修订本协议。

