

虚幻四引擎最终用户许可协议

EULA for *UnrealEngine 4*

简体中文版

中文版译者：叶晨霖_F0llAgE

最后更新时间：2021年03月12日19:58(UTC+08:00)

请仔细阅读本协议。这是一份法律文件，解释了阁下使用Unreal®引擎和相关内容的权利和义务。下载或使用本软件或任何相关内容，即表示阁下同意受本协议条款的约束。如果阁下不同意或不能同意本协议的条款，请不要下载或使用本软件或任何相关内容。

某些词语或短语在本协议中使用时具有一定的含义。这些词和短语的定义见下文第25节。

如果阁下的主要居住地（或主要营业地，如果阁下是一家公司或学术机构等法人实体）在美国，阁下的协议是与Epic Games, Inc.签订的。如果阁下不在美国，阁下的协议是通过Epic Games International S.à r.l.通过其瑞士分公司签订的。

如果阁下是由Epic根据自定义许可或Unreal®单独授权

Creator EULA，本协议的某些条款不适用于阁下的定制产品或

Unreal®Creator产品。这些术语将在下文第26节中描述。

1 许可授予

Epic授予阁下非排他性、不可转让、不可分许可（除非本协议另有规定）许可，允许阁下出于任何合法目的使用、复制、显示、执行和修改许可技术

（“许可”）。但是，Epic根据许可授予阁下的权利受本协议条款的约束，阁下只有在遵守所有适用条款的情况下才能使用许可。

许可自阁下接受本协议或下载引擎代码或任何内容之日起生效。本许可不授予阁下对许可技术的任何所有权或所有权。

（A）允许的分销和再许可形式

对于使用

许可技术不包括任何引擎代码或以未经计算的源格式分发的任何付费内容（在每种情况下，包括阁下根据许可修改的内容），并且不需要任何许可技术（包括阁下根据许可修改的技术）来运行（“不受限制的产品”）。为清楚起见，上述规定不构成对任何专利、版权、商标、商业秘密或其他知识产权的许可，无论是通过暗示、禁止反言或其他方式。

阁下只能按以下方式分发许可技术：

a、向最终用户分发-阁下只能将目标代码格式中包含的许可技术作为产品不可分割的一部分分发给最终用户，最终用户受最终用户许可协议的约束，该协议明确否认与许可技术相关的任何陈述、保证、条件和责任。本产品不得包含任何未经烹调的源格式或任何引擎工具分发的付费内容。

b、分发给其他许可持有人-阁下可以将源代码或目标代码格式的引擎代码（包括阁下根据许可修改的代码）或任何内容分发给在其许可下对阁下正在分发的引擎代码或内容具有相同版本的权利的引擎许可持有人。

任何包括引擎工具（包括阁下根据许可修改的）的公开发布（即，通常面向引擎许可持有人）必须通过市场（例如，向最终用户分发产品的修改工具或编辑器）或通过Epic GitHub Unlengine网络的分支（例如，用于分发）源代码）。

c、向员工和承包商分发-阁下还可以将内容（付费插件除外）分发给阁下的员工或阁下的承包商的引擎许可持有人，他们在其许可下没有相同内容的权利，但仅允许引擎许可持有人善意地使用该内容来开发阁下的产品代表阁下根据许可进行分发，而不是为了内容池或本协议不允许的任何其他内容分发或再许可。这种分发的接收者有一个有限的许可，可以使用、复制、显示、执行和修改这些内容来开发阁下的产品，而不是出于其他目的。

d、付费插件的分发-阁下可以将付费插件分发给阁下的每个付费插件用户，以便他们可以在许可下代表阁下使用这些付费插件。

e、示例的分发和再授权-阁下可以将源代码或目标代码格式的示例（包括根据许可修改的示例）分发或再授权给任何第三方。但是，本第1（e）节中的权利不会扩展或修改阁下对引擎代码和内容（包括阁下根据许可修改的内容）的有限分发和再许可权，这些不是示例。

f.非C++编程语言集成的分布——阁下可以将C++以外的编程语言集成到许可技术，但如果阁下这样做，集成必须免费分发给所有引擎许可持有人，必须以源代码形式提供（包括但不限于任何编译器、链接器、工具链和运行时），并且必须允许在所有平台上、在任何产品中免费分发。

阁下可以在公共论坛上发布引擎代码片段，最多30行代码，仅用于讨论代码片段的内容，或者发布与许可技术的支持补丁和插件相关的代码片段，只要不是为了启用非引擎许可持有人使用或修改任何引擎代码，或聚合、重新组合或重建引擎代码的任何较大部分。

阁下不能以源代码格式对许可技术进行再授权。阁下不得以目标代码格式或任何内容对许可技术进行再授权，除非授予最终用户使用或允许阁下的发行商和分销商营销和分销阁下在上文第1（a）节中许可的产品。本段并不限制阁下分发和再授权示例的权利。

当阁下从产品中获得收入或将其分发给最终用户时，阁下必须在 unrealengine.com/release，包括产品名称、分销格式、唯一产品id（如

适用)和分销渠道。

(B) 其他限制

(一) 仅UE内容

对于仅限UE的内容, 仅当且仅当仅UE内容在需要引擎代码操作的产品中使用, 或者是使用引擎代码呈现的非交互式线性媒体产品(例如, 广播或流式视频文件、卡通、电影或图像)时, 阁下才可以行使许可下的权利。但是, 如果阁下持有Twinmotion EULA下的Twinmotion许可, 阁下也可以行使该许可下的权利, 将仅限UE的内容导入到阁下的Twinmotion项目中, 以便在Twinmotion EULA中可视化此类仅限UE的内容, 并导出Twinmotion EULA允许的图像和视频。仅限UE的内容受适用于内容的本协议的所有条款的约束, 以及本段中描述的附加限制。本段中所有对仅UE内容的引用包括阁下根据许可所做的修改版本。

(二) 不被容许的许可

阁下不得将许可技术与许可所涵盖的任何代码或其他内容合并、分发或以其他方式使用, 该许可直接或间接要求许可技术的全部或部分受本协议条款以外的任何条款管辖(“不被容许的许可”或“不兼容许可”)。例如, 禁止使用以下许可下的代码或内容: GNU通用公共许可(GPL)、Lesser GPL (LGPL)(除非阁下只是动态链接共享库)或Creative Commons Attribution sharelike许可。例如, 允许以下许可下的代码或内容: BSD许可、MIT许可、Microsoft公共许可或Apache许可。阁下不能在使用不被容许的许可情况下对许可技术进行再授权。

(三) 一般限制

阁下不得从事与许可技术有关的任何活动, 包括将其纳入产品中, (1) 违反任何适用的法律或法规; (2) 出租或租赁许可技术; (3) 盗用Epic的任何其他产品或服务; (4) 支持阁下或任何第三方的索赔授权技术侵犯了专利权。阁下也不得出售或授予许可技术的担保权益。

(C) 「虚幻竞技场」内容的有限许可

Epic授予阁下非排他性、不可转让、不可分许可的许可, 供单个用户使用、复制和修改「虚幻竞技场」许可内容, 其唯一目的是为「虚幻竞技场」许可项目创建Unreal竞技场贡献并创建

「虚幻竞技场」许可UGC(“「虚幻竞技场」许可许可”)。阁下不得将任何虚幻竞技场内容分发或转授权给Epic以外的任何人, 或在任何产品中包含任何虚幻竞技场内容。「虚幻竞技场」许可许可不授予阁下任何标题, 所有权, 或任何「虚幻竞技场」许可内容的其他知识产权。阁下同意保留和复制的所有副本的「虚幻竞技场」许可内容的版权, 商标和其他所有权声明和免责声明, 因为他们出现在「虚幻竞技场」许可内容。在「虚幻竞技场」许可项目完成或根据第17节终止Epic许可后, 或在Epic提前发出书面通知后, 如果阁下严重违反了「虚幻竞技场」许可许可的条款, 阁下必须销毁所有「虚幻竞技场」许可

内容的副本。本段中所有提到的「虚幻竞技场」许可内容都包括阁下根据「虚幻竞技场」许可许可所做的修改版本。

任何「虚幻竞技场」许可UGC的发行都必须通过市场、Epic的GitHub UnrealEngine网络或其他Epic服务进行，除非此类分发仅用于合法开发此类「虚幻竞技场」许可UGC，然后仅用于引擎许可持有人，或对此类Unreal竞技场UGC进行合法测试，然后只对引擎许可持有人或个人谁接受了最新的「虚幻竞技场」许可EULA。

(D) Robo Recall Mod支持的有限许可

Epic授予阁下非排他性、不可转让、不可分许可的许可，在Epic允许阁下访问Robo Recall内容期间，单个用户可以使用、复制和修改Robo Recall内容，其唯一目的是创建用于Robo Recall视频游戏的Robo Recall Mods（“Robo Recall国防部支持许可”）。Robo Recall Mod支持许可的条件如下：（a）阁下不得向任何人分发或再授权，或在任何产品中包含任何Robo Recall内容，除非阁下可以分发阁下的Robo Recall Mod，但只能以.Robo文件的形式且仅当阁下不收取费用的情况下；（b）阁下不得分发、操作或投稿（c）其他用户可根据第1（D）条使用、复制、修改和分发阁下的Robo Recall模块；以及（d）阁下同意，Robo Recall内容应被视为许可技术，用于以下章节：第1（B）（ii）节（不兼容许可）、第1（B）（iii）节（一般限制）、第15节（赔偿）、第16节（出口合规性），第17（C）条（专利诉讼终止）、第17（D）条（终止效力）、第20条（美国政府最终用户）和第22条（协议修正案）。

Robo Recall Mod支持许可不授予阁下任何Robo Recall内容（不包括阁下的Robo Recall Mod）的任何所有权、所有权或其他知识产权。阁下同意保留并复制Robo Recall内容中出现的版权、商标和其他所有权声明和免责声明。在Epic停止访问Robo Recall内容或根据第17节终止Robo Recall Mod Support许可后，阁下必须销毁Robo Recall内容的所有副本。本段中提及的所有Robo Recall内容包括阁下根据Robo Recall Mod Support许可所做的修改版本。

阁下对阁下提供的Robo Recall Mods全权负责，并且阁下保证阁下的Robo Recall Mods不会违反Oculus适用于开发者的内容政策。

2. 用户许可

许可技术授权给阁下供单个用户使用（付费插件除外，阁下的付费插件用户也可以使用，如下所述）。用户可以将许可技术存储在用户的任何计算机上，但是许可技术不能与其他人（包括任何其他雇员或代理）共享，除非通过如上所述的许可分发。

要访问和下载引擎代码和内容，必须设置帐户。阁下不能共享或允许他人使用阁下的帐户。你要对你帐户的安全负责。有关阁下帐户的问题，请访问epicgames.com/help

根据许可，只要阁下遵守本协议，用户就可以使用许可技术。如果阁下是一个法律实体，本协议中对“阁下”的引用在任何情况下也适用于用户。阁下对用户遵守本协议负有责任。

对于付费插件，除了由单个用户使用外，阁下已支付相关费用的每个付费插件用户可以将付费插件存储在任何付费插件用户的计算机上，并且可以根据许可代表阁下使用付费插件，但是付费插件不能与其他人共享，除非通过如上所述的许可分发。阁下负责每个付费插件用户遵守本协议。

如果阁下是一个学术机构，阁下对除付费内容以外的任何许可技术的使用不限于单个用户。相反，阁下可以在阁下的任何计算机上存储该许可技术，并且阁下可以允许这些计算机的所有用户使用该许可下的许可技术。但是，根据阁下的许可，这些用户无权分发或再授权许可该许可技术（包括产品中包含的技术）。为此，他们必须获得自己的许可。

3. 新版本和内容

在许可有效期内，阁下将有权访问Epic选择提供给阁下的引擎代码和新内容的未来版本。Epic没有义务提供新版本的引擎代码或新内容。Epic也没有义务继续提供或下载任何或所有版本的引擎代码或内容。但是，Epic向阁下提供的任何版本的引擎代码和内容，以及阁下已接受第22节中所述的本协议的任何适用修订，都被视为许可技术的一部分，并可根据许可（根据该修正案进行修订）使用。

4. 付费内容

Epic可能会向阁下付费提供付费内容。你的许可内容以阁下支付的相关费用为准。此外，阁下的付费插件用户使用该许可下的任何付费插件时，必须为每个付费插件用户支付相关费用。当阁下支付费用以获得付费内容时，阁下就是从Epic购买了许可中包含付费内容的权利。不管Epic在本协议之外对购买或销售付费内容的任何参考，付费内容都是根据许可授权给阁下的，而不是出售给阁下的。

当阁下向Epic或其授权的处理者提供支付信息时，阁下表示阁下是阁下指定的支付卡、PIN、密钥、帐户或其他支付方式的授权用户，并且阁下授权Epic按照交易的全部金额向此类支付方式收费。

Epic可能会不时在市场上显示第三方许可方内容的链接。Epic不根据本协议向阁下授权或提供第三方许可方内容。使用第三方许可方内容需要阁下直接与第三方许可方内容的提供商签订单独的许可协议。阁下与第三方许可方内容提供商签订的许可协议条款将管辖与阁下使用第三方许可方内容相关的所有事项，而不是本协议的条款。

5. 版权费用

阁下同意向Epic支付相当于每种产品的全球总收入的5%的版税，无论该收入是否由阁下或任何其他人或法律实体收取，如下所示：

- a、通过任何和所有媒体（包括但不限于数字媒体和零售媒体）向最终用

户销售产品所产生的总收入；

b、任何和所有应用内购买、可下载内容、微交易、订阅、销售、转让或交换最终用户为产品使用而创建的内容，或赎回虚拟货币而产生的总收入，无论是在产品内还是在外部制作，但直接影响产品的运营；

c、任何Kickstarter或其他与产品访问或产品利益直接相关的众筹活动的总收入（例如，在多层活动中，如果在早期阶段仅为产品访问确定了一笔金额，则阁下的版税义务将适用于具有相同访问权限的每个支持者的该金额，但不包括基于辅助福利的更高级别的额外金额）；

d、你的应用内广告和会员计划的收入；

e、产品预付款收入（出版商或其他方）；

f、或在游戏中获得的不受限制的订阅或其他服务，或与之相关的游戏，或游戏的其他服务（如，在游戏中获得的）或类似的服务，或获得的奖金

g、实际归属于产品的任何其他形式的收入（以下除外）。

但是，以下形式的收入不欠特许权使用费：

1. 每种产品的前100万美元的总收入；

2. 一个日历季度的产品总收入低于10000美元时，该产品的总收入；

3. Oculus每个产品的第一笔总收入为500万美元

储存；

4. 使用许可技术（例如，建筑师创建的演练模拟或承包商开发的内部培训模拟器）提供的服务不可收回的咨询费或以工代赈的费用；

5. 非限制性产品的收入，包括为明确起见，仅依赖许可技术生产非交互式线性媒体（例如，广播或流式视频文件、卡通或电影）并以不包含许可的形式分发的产品的收入

技术或，为了交付，依赖运行许可技术的服务器；

6. 仅分配给引擎许可持有人的产品的收入（如通过市场）；

7. 来自非软件且不包含影响产品运营的嵌入信息（如二维码）的辅助产品的收入（如漫画书、配乐、服装）；

8. 产品奖励产生的财务收益；

9. 为产品捐赠的收入，该产品不与产品获得或产品收益挂钩；

10. 从基于位置的体验中获得的收入，如交互式游乐园游乐设施、投币游戏机或虚拟现实体验（使用许可）

技术；

以及

11. 从游戏内物品或其他ingame内容的最终用户买家处收取的收入，该等收入由最终用户卖家销售，并实际支付给最终用户卖家，且阁下或任何其他方均不保留该等收入。

版税是基于来自最终用户的总收入，不管你是直接向最终用户销售产品，还是通过应用商店或任何类似的商店自行发布，还是与出版商合作。下面这个简单

的例子说明了专利权使用费在总销售额中的应用：如果你的产品在AppStore上赚了10美元，苹果可能会付给你7美元（扣除了30%的分销费），但你对Epic的版税仍然是10美元的5%（即0.5美元）。

阁下为可由付款人（如出版商）收回的产品的收入预付款而支付的版税，可从阁下根据本协议为该产品产生的未来版税中扣除。

版税必须按每种产品申报和支付。特许权使用费免税额不得在多个产品之间合计。

在每个日历季度结束后的45天内，如果产品的收入超出了上述特许权使用费的范围，则阁下必须向Epic支付该季度应支付的全部版税，并按每个产品向Epic发送一份版税报告。有关版税报告和支付的详细信息，请访问 unrealengine.com/release。

只要包含在产品中或用于制造产品的任何引擎代码或内容（包括根据许可修改的代码或内容）受版权法或其他适用知识产权法的保护，则应根据本协议就每种产品支付版税。

6. 付款

Epic有权在规定的到期日后对任何未付金额收取每季度2%的滞纳金（复利）。

阁下应负责本协议项下要求阁下支付的所有款项的所有税款（Epic有义务为其收入支付的税款除外，这是Epic的责任）。如果政府机构出于任何原因要求阁下减少对Epic的付款，阁下需要向Epic提供足够的文件来支持预扣。有关预扣税或一般税款的问题，请访问 epicgames.com/help

7. 记录和审计

阁下同意保存与阁下开发、制造、分销和销售产品及相关收入有关的准确账簿和记录。Epic可以对这些账簿和记录进行合理的审计。审计将在营业时间内进行，并事先通知阁下。Epic将承担审计费用，除非审计结果显示在审计期间付款不足超过5%，在这种情况下，阁下将负责审计的费用。

8. 支持

Epic对本协议项下的许可技术不承担任何支持义务。支持资源可在 unrealengine.com/faq。

9. 反馈和贡献

如果阁下向Epic提供任何反馈，Epic可以随意使用它选择的反馈。如果阁下向Epic提供任何可用的贡献，阁下特此将该贡献中的所有权利、所有权和权益（包括所有版权、专利权和其他知识产权）转让给Epic，用于在任何国家/地区使用的所有当前和未来的方法和形式。如果上述任何权利未根据适用法律有效转让，阁下特此授予Epic一份非排他性、全额支付、不可撤销、可转让、可分许可的许可，以复制、分发、公开演出、公开展示、制作、使用、已制作、出售、要约出售、进口、修改和制作衍生作品，以其他方式利用这一贡献，用于任何国家目前和未来的一切剥削方法和形式。如果这些权利中的任何一项可

能未根据适用法律进行转让或许可（如精神和其他个人权利），阁下在此放弃并同意不主张所有这些权利。但是，阁下可以继续免费使用阁下向Epic提供的任何反馈，并且可以继续以与许可一致的任何方式使用阁下提供给Epic的任何贡献（包括Unreal的竞技场代码贡献）。对于Unreal的竞技场内容贡献，阁下可以继续使用这些贡献，只在一种与「虚幻竞技场」许可许可一致的方式。阁下理解并同意Epic不需要使用阁下提供的任何反馈或贡献。阁下同意，如果Epic利用阁下的反馈或贡献，Epic无需对阁下的贡献进行积分或补偿。阁下声明并保证，阁下在向Epic提供的任何反馈或贡献中有足够的权利授予Epic和其他受影响方上述权利。这包括但不限于知识产权和其他所有权或个人权利。

10. 第三方软件

引擎代码包括第三方软件组件。如果第三方软件具有单独的软件许可或归属要求，则可以在每个引擎版本的安装目录中找到第三方软件组件的许可条款或其他归属要求（位于/engine/Source/ThirdParty/Licenses子文件夹下）。通过签订本协议并使用第三方软件，即表示阁下接受这些许可的条款。在这种情况下，第三方软件条款将管辖阁下对第三方软件的使用，如果不一致，这些条款将优先于第三方软件的许可条款。阁下同意第三方软件的所有者是本协议的第三方受益人，与阁下使用第三方软件有关。

11. 所有权

Epic或其许可方拥有引擎代码和内容的所有所有权、所有权和知识产权。阁下拥有根据许可开发的产品的所有权利，但不包括引擎代码和内容、第三方软件 and 任何贡献。本协议项下授予阁下的所有权利仅通过明示许可授予，而不是通过销售授予，所有这些权利均受本协议条款的限制。本协议项下不得以默示、禁止反悔或其他方式创设任何许可或其他权利。本协议项下任何不符合本协议条款的转授许可将无效。

12. 所有权通知和归属

阁下同意在许可技术的所有副本中保留并复制Epic和第三方在引擎代码和内容中出现的版权、商标和其他专有声明和免责声明。

阁下同意在任何产品的信用证（用当前年份代替xxxx）中放置以下通知，只要该产品有信用证：

“[产品名称]使用Unreal®引擎。Unreal®是Epic Games, Inc.在美国和其他地方的商标或注册商标。”

“Unreal®Engine, 版权所有1998 - xxxx, Epic Games, Inc.保留所有权利。”

注：原文为 “[Product name] uses the Unreal® Engine. Unreal® is a trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere”

“Unreal® Engine, Copyright 1998 – xxxx, Epic Games, Inc. All rights reserved.”」

根据本协议，Epic商标不授予任何其他许可或权利

同意。Epic商标的所有使用都将符合Epic的唯一利益。阁下同意不参与任何可能玷污、稀释或影响Epic商标的有效性或可执行性，或引起消费者混淆或削弱任何Epic商标相关商誉的活动。如果阁下希望进一步使用Epic商标，请访问 unrealengine.com/branding。

Epic可以使用阁下的商标、服务商标、商品名和徽标，以及产品的公开发布屏幕截图和视频内容，与Epic在任何和所有媒体中的Unreal®引擎的营销、广告和推广有关。

13. 硬件和使用数据

阁下承认，作为默认设置，引擎代码将从产品的最终用户收集并发送给Epic匿名硬件和使用数据。Epic使用此功能改进引擎代码。阁下可以修改许可下的引擎代码以关闭产品中的该功能，也可以在产品中包含最终用户关闭该功能的功能。

14. 免责声明和责任限制

Epic提供的许可技术、市场和所有其他材料和信息（“Epic材料”）均以“原样”和“可用”为基础提供，无任何故障，无任何担保。Epic、Epic的许可人及其附属公司否认与Epic材料有关的所有担保、条件、普通法义务和陈述（明示、默示、口头和书面），包括但不限于所有明示、暗示和法定担保和任何类型的条件，如所有权，不干扰阁下的享受、权威、非侵权、适销性、适用性或任何目的的适用性（无论Epic是否知道或有理由知道该目的）、系统集成、准确性或完整性、结果、合理的谨慎、熟练的努力、无疏忽和无病毒，无论是根据法律、贸易习惯或惯例，还是交易过程中被指控的。在不限制上述规定的一般性的情况下，Epic及其许可方及其附属公司不保证（1）任何Epic Materials将正常运行，包括集成到任何产品中，（2）Epic Materials将满足阁下的要求，（3）Epic Materials的操作将不间断、无缺陷，或在任何或所有情况下无错误，（4）Epic Materials中的任何缺陷可以或将被纠正，

（5）Epic Materials符合或将符合平台制造商的规则或要求，或（6）平台制造商将批准阁下的任何产品，或不会撤销对任何或没有理由。明确否认《统一商法典》第2-312节或任何其他类似法规中可能规定的任何侵权保证。

Epic、其许可方及其附属公司不保证Epic材料的连续、无错误、无病毒或安全操作或访问。本款将在适用法律允许的最大范围内适用。

在适用法律允许的最大范围内，Epic、其许可人、或其关联公司或Epic的任何服务提供商均不对因使用或无法使用Epic材料或与本协议有关的其他原因而造成的任何损失或损害承担任何责任，包括但不限于商誉损失、停工、计算机故障或故障，或任何和所有其他商业损害或损失。在任何情况下，Epic、其许可

方、或其附属公司、或Epic的任何服务提供商均不对因本协议或Epic材料引起或与之相关的任何利润损失或任何间接、附带、后果性、特殊性、惩罚性或惩戒性损害赔偿或任何其他损害负责，或因Epic或其附属公司的过错、侵权行为（包括疏忽）、严格责任、赔偿、产品责任、违约、违反保修条款的情况下，延迟或无法使用或缺乏Epic材料的功能，否则，即使Epic或其附属公司已被告知此类损害的可能性。即使任何补救措施未能提供足够的赔偿，这些关于损害赔偿的限制和除外责任也适用。

由于有些州或法域不允许排除或限制间接或附带损害的赔偿责任，因此，在这些州或法域中，上述赔偿责任限制应仅在法律允许的全部范围内适用。

15. 赔偿

阁下同意赔偿、支付Epic、其许可方、其附属公司、其及其员工、高级职员、董事、代理人、承包商和其他代表，使其免受所有索赔、要求、诉讼、损失、责任和开支（包括律师费、成本和专家证人费）的损害由以下原因引起或与之相关：（a）任何索赔，如果属实，将构成贵方违反本协议的行为（包括但不限于违反本协议对许可技术的任何分销或再许可）或贵方的疏忽；（b）任何第三方提出的索赔，贵方向其分发或转授许可该许可违反本协议的技术（包括但不限于许可技术侵犯专利的任何索赔），（c）任何产品或任何其他事项，或阁下行使Epic许可，侵犯任何第三方的知识产权或其他专有或个人权利的索赔

（除非阁下授权使用Epic根据本协议向阁下提供的未修改的引擎代码或内容侵犯了任何美国专利、商标或版权），或（d）与任何产品有关的任何联邦、州或外国民事或刑事诉讼。阁下同意根据本协议第15条所涵盖的任何事项，根据Epic招致的任何辩护费用以及Epic支付的任何款项或遭受的损失，无论是在法院判决或和解中。

如果法律禁止阁下承担上述赔偿义务，则阁下在法律允许的范围内承担所有索赔、要求、诉讼、损失、责任和费用（包括律师费，费用和专家证人费用）是上述赔偿义务的规定标的。

16. 出口合规性

阁下同意遵守所有适用的联邦和外国法律、法规和规则，并完成任何必要的承诺。在访问、下载、出口、再出口或发布许可技术之前，阁下将获得任何必要的出口许可或其他政府批准。阁下声明并保证阁下没有出现在任何美国禁止或限制方名单（包括特别指定国民名单）。

17. 期限和终止

A、许可有效期。如下文所述，本协议将继续有效。

B、由Epic终止。如果阁下严重违反本协议的任何条款且该违约行为无法补救，或者如果阁下未能在Epic发出违约通知后三十天内纠正违约行为，Epic可通过发出书面通知终止本协议。在不限上述规定的情况下，阁下未能支付本协议项下的任何到期款项或违反Epic许可项下的任何限制均构成对本协议的重大违约。

C、 专利诉讼终止。本协议将自阁下开始任何关于许可技术侵犯专利的索赔之日起自动终止，或以其他方式支持第三方关于许可技术侵犯专利的任何索赔。

D、 终止的效力。一旦终止，Epic许可将自动终止，阁下不能再行使Epic许可授予阁下的任何权利，阁下必须销毁阁下拥有的许可技术的所有副本，并停止分发根据本协议开发的任何产品（不受限制的产品除外）。在终止后30天内，除非Epic另有约定，否则阁下必须销毁库存中的所有产品（不受限制的产品除外）。

E、 不退款

除法律要求的范围外，所有付款、费用和版税在任何情况下都不可退还，无论本协议是否已终止。

F、 存续准备金

第5-7、9-11、13-15、17-19和23-27条在本协议终止后仍然有效。

18. 适用法律和管辖权

阁下同意本协议将被视为已在美国北卡罗来纳州制定和执行，任何争议将根据北卡罗来纳州的法律（不包括与法律选择相关的法律体系）和美利坚合众国的法律解决。为执行本协议条款或裁决任何争议而提起的任何诉讼或程序必须提交至北卡罗来纳州威克县高级法院或北卡罗来纳州东区美国地区法院。你同意这些法院的专属管辖权和审判地。你放弃任何不方便法庭的主张和陪审团审判的权利。《国际货物销售合同公约》不适用。本协议的任何语言均不适用于或不适用于本协议的起草人。

19. 集体诉讼弃权

阁下同意不提起或参与与许可技术或本协议有关的集体或代表诉讼、私人司法部长诉讼或集体仲裁。阁下还同意，未经本协议和所有其他诉讼或仲裁各方的同意，不寻求将与许可技术或本协议有关的任何诉讼或仲裁与任何其他诉讼或仲裁合并。

20. 美国政府终端用户

获许可技术及相关文件为「商业项目」（定义见48 C.F.R.第2.101条），包括「商业计算机软件」及「商业计算机软件文件」（如48 C.F.R.第12.212条或48 C.F.R.第227.7202条所用，如适用）。根据本协议，许可技术仅作为商业项目许可给美国政府的最终用户，并仅享有本协议授予其他被许可人（学术机构除外）的权利。

21. 独立承包商

阁下和Epic是独立的承包商，不是另一方的法定代表人、代理人、合资企业、合伙人或雇员。任何一方均无权代表另一方承担或产生任何类型的义务或作出任何陈述或保证。

22. 本协议的修订

Epic可在阁下下次登录阁下的帐户、访问Marketplace或下载其他内容或新

版本时，向阁下发出通知或向阁下提供修改后协议的数字访问权限，随时发布修订后的协议。阁下不必接受修改后的协议。但是，为了继续访问阁下的帐户或市场，或者下载或使用其他内容或新版本，阁下必须接受修订后的协议。通过登录阁下的帐户、使用Marketplace、下载或使用其他内容或新版本，阁下在此同意受Epic最近发布的修订协议的约束。如果阁下不接受修订后的协议，阁下不得登录阁下的帐户、访问市场、下载或使用其他内容，或下载或使用Epic在修订后的协议同时或之后提供的任何新版本（但这不会终止阁下的许可）

阁下在发布修订协议之前下载的技术）。如果阁下是一个法律实体，阁下的任何用户接受修改后的协议将对阁下具有约束力。

23. 通知

如果本协议要求Epic发出通知，包括书面通知，Epic可按照阁下注册许可时提供的电子邮件地址（或阁下随后提供的任何更新电子邮件地址）向阁下发出通知。Epic给阁下的通知将在发送到该电子邮件地址时生效。

24. 禁止转让

未经Epic事先书面同意，阁下不得转让、转让、收费或分包阁下在本协议项下的所有或任何权利或义务，未经Epic同意，任何尝试均无效。阁下也不能转账。Epic可随时转让、转让、收费或分包其在本协议项下的所有或任何权利或义务。为清楚起见，Epic不禁止阁下分配或转让阁下对产品的权利，但引擎代码、内容和贡献除外。第三方软件转让和转让受适用许可条款的约束。

25. 定义

在本协议中，以下大写词语具有以下含义：

“学术机构”是指任何教育机构，包括但不限于大学、学院或高中以及图书馆。

“帐户”是指具有阁下选择的唯一ID和关联密码的用户帐户，它使阁下能够下载受许可下的引擎代码和内容。

“内容”是指Epic提供给阁下用于引擎代码的任何代码、艺术品或其他内容，但任何Unreal的内容除外

比赛内容和任何Robo Recall内容。为了清楚起见，内容包括但不限于付费内容和仅UE内容。

“贡献”是指阁下提供的任何代码，无论是源代码格式还是目标代码格式，或者任何其他信息或内容

任何方式的Epic（例如，通过提交到论坛、wiki或Epic的GitHub网络或通过电子邮件或其他方式）。但是，阁下只能将代码、信息或内容作为Marketplace提交的一部分提供给 [Epicunrealengine.com/marketplace/submissions](https://epicunrealengine.com/marketplace/submissions)，以及阁下提供给Epic分发的任何修改过的引擎工具包都不构成贡献。此外，仅使用授权技术的代码或内容，而不将该代码或内容提供给Epic，并不构成贡献。

“自定义许可”是指阁下与Epic或Epic授权的任何分许可人之间的任何协议，但本协议或对本协议的任何修订除外，根据该协议，阁下被授予使用Unreal®引擎开发一个或多个产品的许可，而非Unreal®Creator EULA。

“定制产品”是指根据定制许可开发的产品。

“分发”是指提供或以其他方式提供副本，或使其功能在网络上可用。

“引擎代码”是指Epic根据本协议向阁下提供的Unreal®引擎的源代码和目标代码，包括任何未来版本，以及从该源代码编译的任何目标代码。

“引擎许可持有人”是指由Epic单独授权使用引擎代码和内容的第三方。

“引擎工具”是指（a）引擎代码中包含的编辑器和其他工具；（b）Developer或Editor文件夹中的任何代码和模块，包括静态或动态链接的目标代码格式；（c）可用于基于许可技术开发独立产品的其他软件。

“Epic”是指，根据阁下的主要居住地或主要营业地的位置：

a、Epic Games, Inc., 一家马里兰州公司，其主要营业办事处位于美国北卡罗来纳州卡里核桃街2474号254号信箱，邮编：27518；

或

b、Epic Games International S.à r.l., 一家卢森堡社会责任有限公司，位于Atrium Business Park, 33 rue du Puits Romain, L8070 Bertrange of Luxembourg, Grand Duchy of Luxembourg, Grand Duchy of Luxembourg, Bertrange, L8070, 通过其瑞士分公司开展业务，其主要营业办事处位于瑞士普莱茨3号，6039 Root。

“Epic许可”是指许可、「虚幻竞技场」许可许可和Robo Recall国防部支持许可。

“Epic商标”是指与Epic、Epic的游戏和其他知识产权以及Unreal®引擎相关的商标、服务标志、商品名和徽标。

“示例”是指Epic在安装目录中的Samples and Templates文件夹中或在Marketplace上提供的内容示例项目中提供的引擎代码和内容。

“反馈”是指阁下向Epic提供的关于许可技术或市场的任何反馈或建议。

“许可技术”是指任何或所有引擎代码和内容，包括阁下根据许可修改的内容。

“基于位置的体验”是指仅在阁下或阁下的授权经销商控制下在物理位置使用、展示和执行的產品，而不是以其他方式分发给用户的产品。

“市场Marketplace”是指Epic或其附属公司维护的Unreal®Engine digital Marketplace或其他Unreal®Engine学习资源，Epic通过这些资源可以在许可下使用某些内容和引擎代码。

“修改的引擎工具包”是指（a）阁下根据许可修改的引擎工具，阁下提供给Epic进行分发，（b）阁下提供给Epic用于分发的任何代码、插图或其他内

容，以便与修改后的引擎工具一起使用。

“付费内容”是指通过市场向阁下收取额外费用的内容，包括但不限于付费插件。

“付费插件”是指包含C++代码插件的任何付费内容。

“付费插件用户”是指，对于特定的付费插件，阁下为其购买了许可的个人雇员或承包商，包括他们的使用。

“产品”是指根据本协议开发的使用许可技术制造的产品，或将许可技术与任何其他软件或内容相结合的任何产品，无论使用多少许可技术。

“Robo Recall Content”是指Epic Games产品启动器的Modding选项卡下提供的任何代码、艺术品或其他直接或间接来自Robo Recall Mod Kit的内容。

“Robo Recall Mods”指使用、合并或基于任何Robo Recall内容的任何游戏模块（包括阁下根据Robo Recall mod支持许可修改的内容）。

“源代码”是指软件程序的人类可读形式，包括其包含的所有模块，以及任何相关的接口定义文件、用于控制编译和安装可执行文件（目标代码）的脚本。

“第三方许可方内容”是指Epic在市场上显示链接的第三方内容，在市场中被指定为直接从第三方内容提供商获得许可的内容。

“第三方软件”是指引擎代码中包含的第三方软件组件。为免生疑问，以下目录下的软件-/Engine/Extras/ThirdPartyNotUE/-不是本协议项下的第三方软件，也不是根据本协议分发的。

“Twinmotion”是指Epic的专有软件应用程序，称为Twinmotion。

“Twinmotion EULA”是指Twinmotion最终用户许可协议（可在unrealengine.com/twinmotion/eula）。

“仅限UE内容”指在市场上指定为仅与引擎代码一起使用的内容。

“Unreal®Engine”指专有计算机软件程序，称为Unreal®Engine，以及Epic提供的对程序的任何更新或升级。

“Unreal®Creator EULA”指创造者的Unreal®引擎最终用户许可协议（可在unrealengine.com/eula/creators），以前称为Unreal®Studio最终用户许可协议。

“Unreal®Creator产品”是指根据Unreal®Creator EULA开发的产品。

“「虚幻竞技场」许可代码贡献”是指任何Unreal的竞技场由代码组成，但不包括任何Unreal的竞技场内容（包括由阁下根据Unreal竞技场许可修改的内容）或其他内容的贡献。

“Unreal比赛内容”是指直接或间接来自位于/unrealturnament/Source或/unrealturnaments/Content/RestrictedAssets的GitHub UnrealEngine网络文件夹中的任何代码、艺术品或其他内容。“「虚幻竞技场」许可内容贡献”指任何包含除代码以外的信息或内容的Unreal竞技场贡献。

“「虚幻竞技场」许可贡献”是指利用、合并或基于任何Unreal竞技场内容的任何贡献（包括阁下根据「虚幻竞技场」许可许可修改的内容）。

“「虚幻竞技场」许可项目”是指Epic于2014年5月8日成立并由Epic通过GitHub UnrealEngine网络策划的开发项目，旨在开发新的「虚幻竞技场」许可视频游戏。

“「虚幻竞技场」许可UGC”是指原始代码，艺术作品，或其他内容，你创建使用「虚幻竞技场」许可视频游戏，正在开发的「虚幻竞技场」许可项目。

“用户”是指使用有效帐户访问引擎代码、内容、Robo Recall内容和市场的个人用户。如果你是个人，“用户”就是你。对于法律实体，“用户”是指阁下根据本协议行使权利的个人雇员或代理人。

“版本”是指Epic选择向公众提供的引擎代码或内容的任何更新或升级版本。

“阁下”、“阁下的”或“阁下自己”，无论在本协议中是否大写，是指阁下作为个人或通过阁下行使本协议项下权利的法律实体。对于法律实体，“阁下”、“阁下的”和“阁下自己”包括控制、受阁下控制或与阁下共同受控制的任何实体，其中“控制”是指通过合同或其他方式直接或间接地引导或管理所述实体的权力，或持有50%或以上已发行股份或实体实益所有权。

26. 自定义许可

自定义许可、Unreal®Creator EULA和Twinmotion EULA均不受本协议的修改或影响。对于定制产品或Unreal®Creator产品，阁下适用的定制许可条款，或者对于Unreal®Creator产品，Unreal®Creator EULA将管理所有相关事宜（包括版税、通知、反馈、贡献、商标、服务商标、商品名、徽标、屏幕截图和视频内容）自定义产品或Unreal®Creator产品），与阁下使用根据该自定义许可或Unreal®Creator EULA（如适用）而非本协议条款许可给阁下的代码、艺术品和内容有关。与阁下使用Twinmotion EULA相关的所有事宜均受Twinmotion EULA的条款管辖，而非本协议的条款。

阁下可以行使阁下在本许可下与根据阁下的自定义许可或Unreal®Creator EULA（如适用）开发和分发的自定义产品或Unreal®Creator产品相关的付费内容的权利，如同它们是根据该许可开发和分发的产品一样。但是，阁下对定制产品和Unreal®Creator产品相关权利的行使受本协议条款的约束，包括但不限于适用于与产品相关的付费内容使用的所有义务和限制，以及所有免责声明、责任限制，以及Epic的赔偿权，无论是与付费内容、产品或其他相关。尽管如此，根据本协议，定制产品无需支付版税，但根据定制许可条款，可对定制产品支付版税。

在本协议中，定义的术语“产品”不包括定制产品或Unreal®Creator产品，除上述情况外，适用于产品的本协议条款不适用于定制产品或Unreal®Creator产品。

27. 其他

本协议及本协议所提述的任何文件或资料构成阁下与Epic就本协议所涵盖的标的物订立的完整协议。与本协议所涵盖的标的物有关的所有其他通讯、建议及陈述均不包括在内。

本协议的正本为英文，任何翻译仅供参考。根据贵国法律，阁下有权以任何其他国家的语言编写或解释本协议。

本协议描述了某些法定权利。根据阁下所在司法权区的法律，阁下可能拥有其他权利。如果阁下所在司法权区的法律不允许，本协议不会改变阁下在该司法权区法律下的权利。本协议中的保证和补救措施的限制和除外情况可能不适用于阁下，因为阁下的司法管辖区在阁下的特定情况下可能不允许。如果本协议的某些条款在阁下的司法管辖区不可执行，则该等条款应根据适用法律尽可能地可执行。

Epic根据本协议、法律或衡平法行使其任何权利的任何行为，或未能或延迟行使其任何权利，将不会被视为放弃该等权利或合约、法律或衡平法中可用的任何其他权利或补救措施。

除非本协议另有规定，否则，如果本协议的任何条款被具有管辖权的法院或法庭裁定为不可执行，则该条款将在允许的最大范围内强制执行，本协议的其余条款将继续完全有效。阁下同意，除非另有明确规定，否则本协议并不授予本协议各方以外的任何人士任何权利或补救措施。

Epic的义务受现有法律和法律程序的约束，且尽管本协议有任何相反条款，Epic仍可能遵守执法或监管要求或要求。

Reprint is not allowed without permission