

**REGULAMIN ŚWIADCZENIA USŁUG DROGĄ ELEKTRONICZNĄ
SERWISU WWW.ZIELONAPRZYGODA.PL**

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Poniższym pojęciom pisany z wielkiej litery, użytym w Regulaminie nadaje się następujące znaczenie:
 - 1) **Gra** – gra edukacyjna pod nazwą „Zielona Przygoda”, udostępniana w formie programu komputerowego do pobrania z Serwisu i instalacji na urządzeniu Użytkownika,
 - 2) **Kod licencyjny** lub **Kod aktywacyjny** – unikalny ciąg znaków przesyłany użytkownikowi po dokonaniu zakupu, służący do aktywacji Gry,
 - 3) **Licencja** – uprawnienie do korzystania z Wersji Demo oraz z Gry na warunkach określonych w Regulaminie,
 - 4) **Regulamin** – niniejszy regulamin świadczenia usług drogą elektroniczną, określający m.in. zasady korzystania z Serwisu i zakupu Licencji do Gry,
 - 5) **Serwis** – strona www prowadzona przez Usługodawcę pod adresem www.zielonaprzygoda.pl, umożliwiającą zakup Licencji, pobranie Gry oraz Wersji Demo, a także zapoznanie się z informacjami o Grze,
 - 6) **Stripe** – dostawca bramki płatniczej obsługującej płatności elektroniczne dokonywane przez Użytkowników w ramach zakupu Licencji,
 - 7) **Usługi elektroniczne** lub **Usługi** – usługi świadczone drogą elektroniczną przez Usługodawcę za pośrednictwem Serwisu, obejmujące w szczególności: udostępnianie informacji o Grze, umożliwienie pobrania Gry oraz Wersji Demo, a także sprzedaż Licencji,
 - 8) **Usługodawca** – Michał Kluk, prowadzący działalność gospodarczą pod firmą KLUK.STUDIO Michał Kluk z siedzibą we Wrześni, z adresem do doręczeń: ul. Wojciecha Kossaka 7, 62-300 Września, posiadający NIP: 7891808290 oraz REGON: 542492354,
 - 9) **Użytkownik** – osoba fizyczna korzystająca z Serwisu i/lub nabywająca za jego pośrednictwem Licencję,
 - 10) **Wersja Demo** lub **Wersja Demo Gry** – bezpłatna wersja próbna Gry, dostępna do pobrania z Serwisu, obejmująca ograniczoną liczbę poziomów i funkcjonalności.
2. Regulamin został wydany przez Usługodawcę, który na jego podstawie świadczy Usługi elektroniczne.
3. Regulamin określa zasady świadczenia Usług oraz funkcjonowania Serwisu, w tym w szczególności warunki, na jakich Usługodawca udostępnia Serwis do korzystania (w tym zawarte w nim treści) oraz świadczy przy jego pomocy Usługi elektroniczne.
4. Regulamin jest udostępniany przez Usługodawcę nieodpłatnie wszystkim osobom odwiedzającym Serwis oraz korzystającym z Usług dostępnych za jego pośrednictwem, w każdym czasie.
5. Regulamin jest udostępniany w Serwisie w taki sposób, który umożliwia jego pozyskanie, odtwarzanie i utrwalanie za pośrednictwem sieci Internet.
6. Zastosowanie Regulaminu jest wyłączone wobec tych funkcjonalności Serwisu oraz Usług świadczonych przez Usługodawcę, które zostały uregulowane odrębnymi regulaminami lub umowami.

§ 2 Rodzaje i zakres Usług świadczonych drogą elektroniczną oraz warunki ich świadczenia przez Usługodawcę

1. W ramach Usług świadczonych drogą elektroniczną Usługodawca udostępnia Serwis, który daje Użytkownikom możliwość:
 - 1) przeglądania treści Serwisu, w szczególności informacji na temat Usługodawcy i Gry,
 - 2) zapoznanie się z Regulaminem oraz Polityką prywatności, a także pobranie ich treści,
 - 3) pobranie Wersji Demo oraz pełnej wersji Gry,

- 4) zapoznania się z aktualną ceną Licencji oraz dokonania jej zakupu za pośrednictwem udostępnionych w Serwisie metod płatności, po którym Użytkownik otrzymuje Kod licencyjny niezbędny do aktywacji Gry.
2. Usługodawca dokłada wszelkich starań, aby treści zamieszczone w Serwisie były dostępne w sposób ciągły i nieprzerwany. Usługodawca zastrzega sobie jednak prawo do przejściowego zaprzestania świadczenia Usług w związku z modernizacją, przebudową lub pracami konserwacyjnymi Serwisu. Usługodawca dąży do tego, aby przerwy te odbywały się w godzinach nocnych, były jak najmniej uciążliwe oraz aby Użytkownicy zostali o nich wcześniej poinformowani.
3. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności:
 - 1) za zachowania Użytkowników w ramach Serwisu,
 - 2) za skutki działań Użytkowników lub osób trzecich naruszających postanowienia Regulaminu,
 - 3) za zakłócenia w prawidłowym funkcjonowaniu Serwisu powstałe w wyniku:
 - a) działania osób trzecich lub siły wyższej,
 - b) korzystania z Serwisu w sposób sprzeczny z prawem lub Regulaminem,
 - c) wyłączenia lub awarii systemu teleinformatycznego,
 - d) awarii sieci energetycznej,
 - e) jakości połączenia internetowego, błędnej konfiguracji oprogramowania lub sprzętu po stronie Użytkownika.
 - 4) za prawdziwość i rzetelność informacji oraz innych treści przekazywanych przez Użytkowników w ramach Serwisu lub w trakcie kontaktu z Usługodawcą.
4. Usługodawca zastrzega sobie prawo do:
 - 1) aktualizacji Gry oraz treści dostępnych w Serwisie, pod warunkiem że nie wpłynie to negatywnie na prawa Użytkowników wynikające z wcześniej zawartych umów,
 - 2) zmiany cen Licencji, wycofywania niektórych Usług z oferty oraz wprowadzania nowych Usług i akcji promocyjnych. Zmiany te nie mają wpływu na umowy zawarte przed ich wejściem w życie.
5. Usługodawca ma prawo do prowadzenia akcji promocyjnych na określonych przez siebie warunkach (np. kody rabatowe, dodatkowe funkcjonalności). Jeżeli z warunków danej promocji nie wynika inaczej, promocje nie łączą się ze sobą, a w przypadku spełnienia warunków kilku promocji Użytkownik wybiera jedną z nich. Promocje nie dotyczą umów zawartych przed ich ogłoszeniem, chyba że wyraźnie przewidziano inaczej.

§ 3. Ogólne warunki korzystania z Usług przez Użytkowników

1. Każdy Użytkownik, korzystając z Serwisu, oświadcza, iż zapoznał się w całości z treścią Regulaminu i bezwarunkowo akceptuje wszystkie jego postanowienia. W przypadku braku akceptacji któregośkolwiek z postanowień Regulaminu, Użytkownik zobowiązany jest do powstrzymania się od dalszego korzystania z Serwisu.
2. Użytkownikami Serwisu mogą być osoby fizyczne, które ukończyły 16 lat, a także osoby poniżej 16 roku życia za zgodą osoby sprawującej władzę rodzicielską albo opiekę nad dzieckiem. Jednakże zakup Licencji na Grę może dokonać wyłącznie Użytkownik będący osobą pełnoletnią.
3. Podczas korzystania z Serwisu, jeżeli Serwis wymaga podania danych, a także podczas kontaktu z Usługodawcą, Użytkownik jest zobowiązany do podawania danych prawdziwych i kompletnych. Użytkownik ponosi wyłączną odpowiedzialność za prawidłowość, treść oraz formę przekazanych danych i informacji. Podawanie danych nieprawdziwych, w tym danych osób trzecich lub fikcyjnych, jest zabronione i może skutkować odpowiedzialnością wobec Usługodawcy.
4. Wszelkie działania podejmowane przez Użytkowników w ramach Serwisu powinny być zgodne z dobrymi obyczajami oraz obowiązującymi przepisami prawa. Użytkownicy zobowiązani są do powstrzymania się od działań, które mogłyby szkodzić Usługodawcy oraz innym Użytkownikom, naruszać prawa osób trzecich lub negatywnie wpływać na bezpieczeństwo i prawidłowe funkcjonowanie Serwisu. Użytkownicy korzystający z Usług zobowiązani są do powstrzymania się od:

- 1) korzystania z Serwisu w sposób sprzeczny z Regulaminem,
 - 2) podejmowania działań, które mogą utrudnić lub zakłócić funkcjonowanie Serwisu,
 - 3) korzystania z Serwisu w sposób uciążliwy dla innych osób,
 - 4) wykorzystywania Usług w sposób sprzeczny z prawem, dobrymi obyczajami, naruszający dobra osobiste osób trzecich lub uzasadnione interesy Usługodawcy.
5. W celu korzystania z Serwisu i Usług należy spełnić następujące warunki techniczne:
- 1) posiadać dostęp do sieci Internet,
 - 2) korzystać z przeglądarki internetowej (Edge, Firefox, Chrome, Safari, Opera) w najnowszej wersji, z włączoną obsługą języka JavaScript,
 - 3) posiadać urządzenie (komputer, tablet lub smartfon), którego parametry pozwalają na obsługę wyżej wymienionych przeglądarek internetowych.
6. Usługodawca dokłada wszelkich starań, aby korzystanie z Serwisu było możliwe przy użyciu popularnych urządzeń, systemów operacyjnych i przeglądarek internetowych, jednak nie gwarantuje prawidłowego działania Serwisu w całości lub części przy użyciu narzędzi innych niż wskazane w niniejszym paragrafie.
7. W przypadku korzystania z oprogramowania antywirusowego, zapory sieciowej (firewall) lub innego oprogramowania zabezpieczającego, Użytkownik powinien skonfigurować je w taki sposób, aby nie blokowało dostępu do Serwisu i Usług.
8. Postanowienia niniejszego paragrafu określające ogólne warunki korzystania z Usług mają zastosowanie do wszystkich Usług świadczonych przez Usługodawcę, o ile Regulamin nie stanowi wyrażnie inaczej albo szczegółowe postanowienia dotyczące danej Usługi nie przewidują odmiennych zasad.

§ 4. Szczegółowe warunki korzystania z Usług dotyczących Wersji Demo

1. Serwis umożliwia Użytkownikom pobranie Wersji Demo Gry. Pobranie, instalacja oraz korzystanie z Wersji Demo nie wymaga podawania jakichkolwiek danych ani uiszczania opłat.
2. Wersja Demo stanowi ograniczoną funkcjonalnie wersję Gry, udostępnioną w celu zapoznania się z podstawowymi funkcjonalnościami i zakresem działania Gry. Wersja Demo obejmuje wybrane poziomy prezentujące kluczowe zagadnienia edukacyjne, w tym m.in.: segregację odpadów, oszczędzanie wody, ochronę środowiska (sadzenie drzew), transport ekologiczny, oszczędzanie energii oraz ratowanie rzek. Wersja Demo nie zawiera modułów dodatkowych ani pełnych funkcjonalności dostępnych w wersji komercyjnej Gry.
3. W celu pobrania, instalacji i korzystania z Wersji Demo Użytkownik powinien dysponować urządzeniem (komputerem stacjonarnym lub przenośnym) spełniającym co najmniej następujące wymagania techniczne:
 - 1) procesor Intel Core i3-2100 lub AMD A8-7600 (minimum 2 rdzenie, taktowanie 2,5–3,0 GHz),
 - 2) karta graficzna Intel HD Graphics 4000, GeForce GT 730 lub Radeon R7 240 (zgodna z DirectX 11, minimum 1 GB VRAM),
 - 3) rozdzielczość ekranu co najmniej 1280 × 720 pikseli,
 - 4) pamięć RAM: minimum 4 GB,
 - 5) karta dźwiękowa wbudowana lub zewnętrzna oraz głośniki lub słuchawki kompatybilne z urządzeniem,
 - 6) urządzenia wejściowe: klawiatura i mysz komputerowa lub touchpad obsługujący przyciski lewy i prawy,
 - 7) minimum 3 GB wolnego miejsca na dysku twardym,
 - 8) system operacyjny: Microsoft Windows 7 lub nowszy,
 - 9) zainstalowane biblioteki DirectX oraz Microsoft Visual C++ 2015–2022 (pakiet instalacyjny dostarczany wraz z Wersją Demo),
 - 10) połączenie z Internetem jest wymagane wyłącznie w celu pobrania Wersji Demo; po pobraniu i instalacji korzystanie z Wersji Demo jest możliwe w trybie offline.

- 11) w przypadku korzystania z oprogramowania antywirusowego, zapory sieciowej (firewall) lub innego oprogramowania zabezpieczającego, Użytkownik powinien skonfigurować je w taki sposób, aby nie blokowało procesu pobrania i instalacji Wersji Demo.
4. Wersja Demo udostępniana jest w formie pliku instalacyjnego, który Użytkownik pobiera z Serwisu i samodzielnie instaluje na własnym urządzeniu spełniającym minimalne wymagania techniczne określone w ust. 3. Instalacja odbywa się na koszt i ryzyko Użytkownika. Proces instalacji przebiega przy pomocy kreatora instalacyjnego, w ramach którego Użytkownik zobowiązany jest do wyboru lokalizacji (folderu) instalacji oraz zaakceptowania podstawowych ustawień wymaganych przez Wersję Demo. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłową instalację dokonaną przez Użytkownika ani za brak możliwości korzystania z Wersji Demo wynikający z niespełnienia wymagań technicznych.
 5. Wersja Demo udostępniana jest Użytkownikowi wyłącznie w stanie w postaci i zakresie funkcjonalnym ustalonym przez Usługodawcę, bez jakichkolwiek gwarancji co do jej poprawności, przydatności, czy zgodności z oczekiwaniami Użytkownika. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za korzystanie z Wersji Demo przez Użytkownika.
 6. Pobierając Wersję Demo, Użytkownik akceptuje, że stanowi ona utwór w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, do którego wszelkie prawa przysługują Usługodawcy. Pobranie, instalacja i korzystanie z Wersji Demo następuje wyłącznie na podstawie licencji udzielanej przez Usługodawcę. W związku z powyższym z chwilą pobrania pliku instalacyjnego Wersji Demo Usługodawca udziela Użytkownikowi nieodpłatnej, niewyłącznej licencji na korzystanie z Wersji Demo, wyłącznie w celu jej oceny i testów, oraz w zakresie: zwielokrotniania, utrwalania i wprowadzania Wersji Demo do pamięci komputera, a także jej wyświetlania i odtwarzania – w zakresie niezbędnym do instalacji, uruchomienia oraz korzystania. W ramach udzielonej Licencji zabrania się Użytkownikowi realizowania działań, o których mowa w § 5 – pkt. 5.4. ust. 5 Regulaminu.

§ 5. Szczegółowe warunki korzystania z Usług dotyczących Gry i zakupu Licencji na Grę

- 5.1. Opis Gry –

1. Gra „Zielona Przygoda” to edukacyjna gra komputerowa przeznaczona dla dzieci w wieku 7–12 lat. Celem Gry jest połączenie rozrywki z edukacją poprzez kształtowanie nawyków proekologicznych, rozwijanie wiedzy o historii Polski oraz ćwiczenie umiejętności logicznych, matematycznych i manualnych.
2. Gra zawiera 11 rozdziałów i 111 poziomów, umożliwia rozgrywkę w trybie jedno- i wieloosobowym, wyposażona jest w system profili użytkownika pozwalający na śledzenie postępów i punktacji, a także filmy edukacyjne podsumowujące kolejne etapy.
3. Szczegółowy opis Gry oraz jej funkcjonalności udostępniony jest w Serwisie.

- 5.2. Minimalne wymagania techniczne –

1. Pobranie, instalacja oraz korzystanie z Gry wymaga spełnienia minimalnych wymagań technicznych określonych w § 4 ust. 3 niniejszego Regulaminu jak dla Wersji Demo, z zastrzeżeniem następujących różnic:
 - 1) konieczność posiadania połączenia z Internetem w celu aktywacji Licencji; po dokonaniu aktywacji gra działa w trybie offline,
 - 2) w przypadku korzystania z trybu multiplayer – wymagane jest posiadanie sieci lokalnej (LAN – Local Area Network) opartej na połączeniu Ethernet, umożliwiającym komunikację pomiędzy wszystkimi komputerami biorącymi udział w rozgrywce.
2. Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że korzystanie z Gry na sprzęcie lub w środowisku niespełniającym wymagań technicznych może prowadzić do ograniczenia jej funkcjonalności, a nawet uniemożliwić instalację lub korzystanie z Gry, za co Usługodawca nie ponosi

odpowiedzialności. Brak spełnienia wymagań technicznych przez sprzęt Użytkownika nie stanowi podstawy do odstąpienia od Umowy ani żądania zwrotu uiszczonej opłaty licencyjnej.

3. Usługodawca nie gwarantuje kompatybilności Gry z wszelkimi przyszłymi wersjami systemów operacyjnych, sterowników lub sprzętu komputerowego, które zostaną wprowadzone po dacie zakupu Gry i Licencji na Grę.

- 5.3. Zakup Licencji na Grę za pośrednictwem Serwisu –

1. Użytkownik akceptuje, że Gra stanowi utwór w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, do którego wszelkie prawa przysługują Usługodawcy. Zakup, pobranie, instalacja i korzystanie z Gry następuje wyłącznie na podstawie Licencji OEM (jedna licencja umożliwia korzystanie z Gry wyłącznie na jednym konkretnym komputerze bez możliwości przeniesienia Gry na inne urządzenie) udzielanej przez Usługodawcę na zasadach wskazanych w dalszej części Regulaminu.
2. Zakup Licencji na Grę za pośrednictwem Serwisu odbywa się według następujących zasad:
 - 1) w celu złożenia zamówienia Użytkownik powinien kolejno:
 - a) dokonać wyboru liczby Licencji na Grę i dodać je do koszyka w Serwisie,
 - b) podać wymagane dane niezbędne do realizacji zamówienia oraz wystawienia faktury VAT (jeżeli nabywcą jest inna osoba lub podmiot niż Użytkownik, należy wskazać odpowiednie dane nabywcy),
 - c) dokonać wyboru metody płatności spośród dostępnych w Serwisie, w szczególności: BLIK, karta płatnicza (kredytowa lub debetowa), Apple Pay, Google Pay lub Link (obsługiwane przez Stripe); korzystanie z tych form płatności może wiązać się z akceptacją regulaminów dostawców zewnętrznych – w takim przypadku akceptacja wskazanych regulaminów jest warunkiem dokonania zapłaty i zakupu Licencji; Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za realizację procesu płatności przez tych dostawców,
 - d) zaakceptować niniejszy Regulamin oraz wyrazić zgodę na dostarczenie kodu aktywującego Licencję przed upływem terminu do odstąpienia od umowy i przyjąć do wiadomości utratę prawa do odstąpienia od umowy na podstawie art. 38 pkt 13 ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta,
 - e) dokonać zapłaty ceny wskazanej w Serwisie, zgodnie z wybraną metodą płatności.
 - 2) z chwilą uzyskania przez Usługodawcę potwierdzenia dokonania płatności od dostawcy obsługującego rozliczenia:
 - a) Usługodawca przesyła na adres e-mail podany w zamówieniu potwierdzenie jego przyjęcia oraz fakturę wystawioną zgodnie z danymi podanymi przez Użytkownika (jeżeli Użytkownik zażądał wystawienia faktury podczas zakupu Licencji),
 - b) Usługodawca przekazuje Użytkownikowi unikalny kod licencyjny umożliwiający aktywację Gry,
 - c) dochodzi do zawarcia umowy licencyjnej na korzystanie z Gry zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu.
3. Z uwagi na treść art. 38 pkt 13 ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta (lub jej aktualnego odpowiednika), a także mając na uwadze oświadczenia Użytkownika składane w trakcie zamówienia, Użytkownikowi nie przysługuje prawo odstąpienia od umowy po dostarczeniu kodu licencyjnego.
4. W przypadku nieopłacenia zamówienia Użytkownik otrzymuje wiadomość przypominającą o konieczności dokonania płatności. Brak zapłaty w terminie 7 dni od złożenia zamówienia skutkuje anulowaniem zamówienia. W takim przypadku, aby uzyskać Licencję, Użytkownik musi złożyć nowe zamówienie zgodnie z procedurą wskazaną w ust. 2.

- 5.4. Zakres Licencji na Grę (umowa licencyjna) –

1. Na podstawie nabytej Licencji Użytkownik jest uprawniony do instalacji, aktywacji oraz korzystania z gry na zasadach wskazanych w ust. 2-11 poniżej.
2. Każda nabyta Licencja do Gry jest udzielana jako licencja OEM i jest przypisana do jednego, konkretnego egzemplarza sprzętu komputerowego (komputera stacjonarnego lub przenośnego), na którym Gra zostanie pierwotnie aktywowana, zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym Regulaminie. Jedna licencja OEM uprawnia do aktywacji Gry wyłącznie na jednym urządzeniu.
3. W przypadku awarii komputera, sformatowania dysku twardego, przywrócenia systemu operacyjnego do ustawień fabrycznych lub innych zdarzeń skutkujących utratą aktywacji, licencja przypisana do danego urządzenia wygasa. W takiej sytuacji Użytkownik zobowiązany jest skontaktować się z Usługodawcą oraz przekazać kod licencyjny, który był wcześniej aktywowany, wraz z datą jego aktywacji. Po dokonaniu weryfikacji i analizy zgłoszenia Usługodawca, oraz po uznaniu zgłoszenia za zasadne, Usługodawca może – pod warunkiem że nie nastąpiła zmiana sprzętu ani próba obejścia zasad licencji OEM – przywrócić ważność licencji i umożliwić jej ponowną aktywację na tym samym urządzeniu. Przywrócenie licencji ma charakter wyjątkowy i jednorazowy dla danego urządzenia.
4. W zakresie nabytych Licencji Usługodawca udziela Użytkownikowi licencji na korzystanie z Gry na następujących polach eksploatacji:
 - 1) zwielokrotnianie Gry wyłącznie w zakresie niezbędnym do jej instalacji i uruchomienia na jednym egzemplarzu sprzętu komputerowego, na którym dana Licencja została pierwotnie aktywowana,
 - 2) utrwalanie i wprowadzanie Gry do pamięci komputera – zapisanie, przechowywanie i odczytywanie Gry w pamięci urządzenia, na którym dokonano aktywacji,
 - 3) wyświetlanie i odtwarzanie Gry w ramach korzystania z jej funkcjonalności przez Użytkownika – na urządzeniu, na którym dokonano aktywacji,
 - 4) sporządzanie kopii zapasowych (backup) Gry wyłącznie na potrzeby archiwizacyjne i bezpieczeństwa danych, pod warunkiem że kopie te nie będą używane do korzystania z Gry na innym urządzeniu niż to, na którym dokonano aktywacji,
 - 5) użytkowanie Gry na własne potrzeby Użytkownika, w zakresie wynikającym z jej przeznaczenia oraz dokumentacji,
5. Udzielone Licencje nie obejmują prawa do:
 - 1) rozpowszechniania oraz publicznego udostępniania Gry w całości lub w części, w tym w Internecie, sieciach lokalnych lub chmurowych, a także na nośnikach danych,
 - 2) zwielokrotniania Gry w zakresie wykraczającym poza przypadki przewidziane w niniejszym Regulaminie,
 - 3) instalowania i wykorzystywania Gry w środowiskach serwerowych, wirtualnych lub chmurowych,
 - 4) wynajmowania, dzierżawienia, użyczania, sublicencjonowania, używania w modelu SaaS, hostingu, outsourcingu, usług zdalnych lub w jakiegokolwiek innej formie odpłatnej lub nieodpłatnej,
 - 5) usuwania, zmieniania, ukrywania lub obchodzenia oznaczeń praw autorskich, znaków towarowych, logotypów, informacji o Usługodawcy lub zabezpieczeń technicznych zastosowanych w Grze,
 - 6) dekompilacji, inżynierii wstecznej, modyfikacji ani adaptacji Gry w całości lub w części,
 - 7) obchodzenia technicznych zabezpieczeń Gry lub podejmowania prób ich obejścia,
 - 8) tworzenia utworów zależnych w oparciu o Grę, w tym scenariuszy, postaci, grafik, elementów dźwiękowych lub mechaniki gry,
 - 9) wykorzystywania Gry w sposób sprzeczny z jej przeznaczeniem, naruszający przepisy prawa, dobre obyczaje lub prawa osób trzecich.
6. Licencja i przypisana do niej Gra nie mogą być przenoszone na inne urządzenia, niż te na których, dokonano wcześniejszej aktywacji licencji nawet w przypadku trwałej awarii sprzętu, z którym powiązано licencję lub w sytuacji, w której sprzęt ten nie spełnia minimalnych wymagań technicznych. Licencja nie podlega przeniesieniu także w przypadku trwałej utraty funkcjonalności

urządzenia, jego kradzieży, awarii lub naprawy wymagającej wymiany płyty głównej, a także w sytuacji, w której na danym urządzeniu aktywowano kilka licencji OEM jednocześnie.

7. Licencja nie może być zbywana, cedowana, darowana ani w inny sposób przenoszona na osoby trzecie, z wyjątkiem sytuacji, gdy następuje zbycie urządzenia, na którym Gra została pierwotnie zainstalowana i aktywowana. W takim przypadku uprawnienie do korzystania z Gry zainstalowanej na zbywanym urządzeniu przechodzi na nabywcę urządzenia, przy czym Licencja pozostaje trwale związana z tym urządzeniem i nie może być przeniesiona na inne sprzęty ani konta użytkowników. W przypadku zbycia sprzętu objętego licencją OEM – Użytkownik zobowiązuje się poinformować nabywcę o charakterze i treści udzielonej licencji.
8. Udzielone licencje nie obejmują prawa do udzielania sublicencji ani dalszego przenoszenia licencji na jakiegokolwiek inne podmioty.
9. Użytkownik zobowiązany jest do prowadzenia ewidencji przypisania licencji do poszczególnych urządzeń oraz do udostępnienia jej Usługodawcy na każde jego żądanie w celu kontroli prawidłowego korzystania z Gry.
10. Licencje na Grę, o których mowa w niniejszym Regulaminie:
 - 1) mają charakter niewyłączny,
 - 2) obowiązują na terytorium całego świata,
 - 3) są odpłatne, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie,
 - 4) zostają udzielone na czas oznaczony, tj. do dnia wygaśnięcia autorskich praw majątkowych do Gry w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych albo do momentu zakończenia żywotności urządzenia, na którym Gra została pierwotnie zainstalowana i aktywowana w ramach licencji OEM – w zależności od tego, które z tych zdarzeń nastąpi wcześniej.
11. W przypadku rażącego naruszenia przez Użytkownika zasad korzystania z Licencji, w szczególności w razie: (i) próby przeniesienia Gry na inne urządzenie niż to, na którym Licencja została pierwotnie aktywowana, (ii) próby dokonania cesji Licencji lub Umowy, (iii) udostępnienia Gry osobom trzecim nieuprawnionym, (iv) obchodzenia zabezpieczeń technicznych lub innych działań sprzecznych z postanowieniami Regulaminu - Usługodawca zastrzega sobie prawo do wypowiedzenia umowy licencyjnej oraz wszystkich udzielonych Licencji ze skutkiem natychmiastowym. W takim przypadku Użytkownik zobowiązany jest niezwłocznie zaprzestać korzystania z Gry oraz usunąć ją ze wszystkich urządzeń, na których została zainstalowana. Użytkownikowi nie przysługuje prawo do zwrotu jakiegokolwiek części uiszczonej ceny, a ponadto ponosi odpowiedzialność odszkodowawczą wobec Usługodawcy na zasadach ogólnych.

- 5.5. Pobranie, instalacja i aktywacja Gry –

1. Instalacja Gry odbywa się samodzielnie przez Użytkownika z wykorzystaniem pliku instalacyjnego udostępnionego przez Usługodawcę do pobrania z Serwisu. Proces instalacji przebiega przy pomocy kreatora instalacyjnego, w ramach którego Użytkownik zobowiązany jest do wyboru lokalizacji (folderu) instalacji oraz zaakceptowania podstawowych ustawień wymaganych przez Grę.
2. Aktywacja Gry następuje poprzez wprowadzenie unikalnego Kodu licencyjnego, który Usługodawca przekazuje Użytkownikowi drogą elektroniczną na wskazany adres e-mail po nabyciu Licencji. Kod aktywacyjny należy wpisać podczas pierwszego uruchomienia Gry. Prawidłowe dokonanie aktywacji powoduje przypisanie licencji OEM do konkretnego urządzenia komputerowego, na którym kod został wykorzystany.
3. Użytkownik powinien zachować szczególną ostrożność przy wyborze urządzenia, na którym dokonuje instalacji i aktywacji Gry. Z uwagi na charakter licencji OEM aktywacja jest procesem nieodwracalnym i przypisuje Licencję do danego egzemplarza sprzętu komputerowego. W przypadku dokonania aktywacji Gry na urządzeniu innym niż docelowe, utraty funkcjonalności urządzenia lub błędnego wyboru sprzętu – Użytkownik zobowiązany jest do nabycia nowej Licencji.

Ponowne aktywowanie Gry w ramach tego samego kodu licencyjnego na innym urządzeniu nie jest możliwe.

4. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłową instalację dokonaną przez Użytkownika ani za brak możliwości korzystania z Gry wynikający z niespełnienia wymagań technicznych.

- 5.6. Odnowienie licencji –

1. W przypadku trwałej awarii urządzenia, na którym została aktywowana Licencja, jego wymiany na nowe urządzenie, wymiany płyty głównej bądź utraty sprzętu wskutek zniszczenia, kradzieży lub innych zdarzeń losowych, Użytkownikowi przysługuje prawo nabycia nowej Licencji na Grę po cenie promocyjnej („odnowienie Licencji”).
2. Odnowienie Licencji wymaga należytego udokumentowania wskazanych okoliczności, w szczególności poprzez przedstawienie protokołu zniszczenia sprzętu, protokołu zgłoszenia kradzieży, protokołu naprawy bądź innego równoważnego dokumentu potwierdzającego zaistniałe zdarzenie.
3. Prawo do odnowienia Licencji przysługuje wyłącznie w okresie czterech lat kalendarzowych od daty pierwotnej aktywacji Licencji, która ma podlegać odnowieniu. Po upływie tego okresu nabycie nowej Licencji jest możliwe wyłącznie na zasadach ogólnych, według ceny obowiązującej w dniu zakupu nowej Licencji.
4. Cena promocyjna, o której mowa w ust. 1, stanowi cenę podstawową obowiązującą w dniu odnowienia, pomniejszoną o rabat, którego wysokość uzależniona jest od okresu, jaki upłynął od daty pierwotnej aktywacji Licencji podlegającej odnowieniu, zgodnie z poniższą tabelą:

Okres od pierwotnej aktywacji licencji	Wysokość rabatu od ceny podstawowej
do 12 miesięcy	55%
powyżej 12 do 24 miesięcy	40%
powyżej 24 do 36 miesięcy	30%
powyżej 36 do 48 miesięcy	20%

5. W celu odnowienia licencji Użytkownik zobowiązany jest skontaktować się z Usługodawcą za pośrednictwem poczty elektronicznej, podając co najmniej: kod wcześniej zakupionej licencji, datę płatności oraz imię i nazwisko osoby dokonującej zakupu. Dane te są niezbędne do weryfikacji transakcji i umożliwiają wygenerowanie nowej Licencji.

§ 6. Zawarcie i rozwiązanie Umowy o świadczenie usług drogą elektroniczną

1. Umowa o świadczenie Usług drogą elektroniczną na zasadach wynikających z niniejszego Regulaminu zostaje zawarta na okres korzystania z poszczególnych Usług. W szczególności:
 - 1) umowa dotycząca korzystania z Serwisu w celu przeglądania jego treści zostaje zawarta z chwilą rozpoczęcia korzystania przez Użytkownika z Serwisu i ulega rozwiązaniu z chwilą jego opuszczenia,
 - 2) umowa dotycząca pobrania Wersji Demo Gry zostaje zawarta z chwilą pobrania pliku instalacyjnego i ulega rozwiązaniu z chwilą zakończenia korzystania z Wersji Demo,
 - 3) umowa Licencji na pełną wersję Gry zostaje zawarta z chwilą dokonania zamówienia i opłacenia Licencji w Serwisie i ulega rozwiązaniu z chwilą wygaśnięcia Licencji, zgodnie z warunkami określonymi w Regulaminie.
2. W przypadku jednoczesnego korzystania z kilku Usług dochodzi do niezależnego zawarcia kilku umów o świadczenie usług drogą elektroniczną.

§ 7. Ochrona praw własności intelektualnej w Serwisie

1. Wszelkie materiały dostępne w Serwisie, w tym w szczególności Wersja Demo, Gra, materiały graficzne, treści informacyjne, układ i kompozycja elementów, rozwiązania nawigacyjne, stanowią przedmiot praw Usługodawcy lub osób trzecich. Wymienione elementy objęte są ochroną na podstawie przepisów o prawie autorskim.
2. Niedopuszczalne jest korzystanie przez Użytkowników z materiałów wskazanych w ust. 1 w zakresie wykraczającym poza dozwolony użytek wynikający z obowiązujących przepisów prawa oraz udzielonych licencji. W szczególności zabronione jest:
 - 1) pobieranie lub utrwalanie materiałów dostępnych w Serwisie w jakiejkolwiek formie i technice, z wyjątkiem przypadków wyraźnie przewidzianych w Regulaminie,
 - 2) modyfikowanie, zwielokrotnianie, rozpowszechnianie lub wprowadzanie do obrotu tych materiałów w całości lub w części, w tym umieszczanie ich w innych serwisach internetowych lub udostępnianie osobom trzecim,
 - 3) opracowywanie, kopiowanie lub rozpowszechnianie szaty graficznej Serwisu, niezależnie od przyczyny lub celu takiego działania.
3. Pobieranie lub wykorzystywanie jakichkolwiek materiałów dostępnych w Serwisie w zakresie w jakim wykracza ono poza zakres udzielonych licencji wymaga każdorazowo uprzedniej, wyraźnej zgody Usługodawcy w formie pisemnej pod rygorem nieważności.
4. Naruszenie postanowień niniejszego paragrafu może skutkować odpowiedzialnością cywilną, w tym odszkodowawczą, a także odpowiedzialnością karną, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

§ 8. Bezpieczeństwo, prywatność i poufność w Serwisie

1. Nadrzędnym celem Usługodawcy, jako administratora danych osobowych osób odwiedzających Serwis, jest zapewnienie wszystkim Użytkownikom ochrony prywatności oraz bezpieczeństwa danych przekazywanych i przetwarzanych podczas korzystania z Serwisu, na poziomie co najmniej odpowiadającym standardom określonym w obowiązujących przepisach prawa, w szczególności dotyczących świadczenia usług drogą elektroniczną, ochrony danych osobowych oraz prawa telekomunikacyjnego.
2. Usługodawca dokłada wszelkich starań, aby chronić Użytkowników przed nieuprawnionym dostępem, nieautoryzowaną modyfikacją, ujawnieniem oraz zniszczeniem danych przetwarzanych za pośrednictwem Serwisu. W tym celu:
 - 1) przy świadczeniu Usług stosuje szyfrowanie SSL oraz zapory sieciowe (firewall),
 - 2) dane na serwerach Serwisu podlegają cyklicznej archiwizacji (backup),
 - 3) dane przechowywane w Serwisie są chronione programem antywirusowym, którego baza sygnatur jest regularnie aktualizowana,
 - 4) Usługodawca kontroluje metody gromadzenia, przechowywania i przetwarzania informacji, w tym stosuje fizyczne środki bezpieczeństwa chroniące przed nieuprawnionym dostępem,
 - 5) dostęp do danych osobowych mają wyłącznie pracownicy i współpracownicy Usługodawcy, w zakresie niezbędnym do wykonywania powierzonych im zadań, przy czym są oni zobowiązani do zachowania poufności i mogą ponosić odpowiedzialność prawną w razie jej naruszenia.
3. Dane osobowe podane przez Użytkowników w Serwisie są przetwarzane przez Usługodawcę zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa oraz z Klauzulą informacyjną RODO dostępną w Serwisie.
4. Usługodawca gromadzi również dane osób odwiedzających Serwis za pośrednictwem plików „cookies”, m.in. w celu prowadzenia statystyk, zgodnie z zasadami określonymi w Polityce plików „cookies” dostępnej w Serwisie.

§ 9. Kontakt, tryb zgłaszania zastrzeżeń i postępowania reklamacyjnego

- Kontakt -

1. Kontakt z Usługodawcą w sprawie Usług świadczonych drogą elektroniczną na podstawie niniejszego Regulaminu może nastąpić w formie elektronicznej na adres e-mail wskazany w Serwisie albo w formie pisemnej na adres wskazany przez Usługodawcę jako jego adres do doręczeń.
2. Usługodawca może kontaktować się z Użytkownikiem w formie elektronicznej na wskazany przez niego adres e-mail lub w formie pisemnej na podany przez Użytkownika adres korespondencyjny, pod warunkiem ich podania.

- Tryb zgłaszania zastrzeżeń i reklamacji –

1. Usługodawca dokłada wszelkich starań w celu należytego świadczenia Usług drogą elektroniczną, zapewnienia prawidłowego działania Serwisu oraz udziela pomocy w rozwiązywaniu problemów związanych z jego funkcjonowaniem.
2. Jeżeli zdaniem Użytkownika Usługi świadczone na podstawie Regulaminu nie są realizowane lub są realizowane niezgodnie z jego postanowieniami, Użytkownik ma prawo do złożenia reklamacji w sposób określony poniżej:
 - 1) reklamacja może zostać złożona w jednej z form przewidzianych do kontaktu z Usługodawcą, o których mowa powyżej,
 - 2) reklamacja powinna zawierać opis zgłaszanych zastrzeżeń oraz propozycję sposobu jej rozstrzygnięcia.
3. Odpowiedź na reklamację zostanie udzielona przez Usługodawcę w formie pisemnej lub elektronicznej, bez zbędnej zwłoki, nie później jednak niż w terminie 14 dni od daty otrzymania reklamacji.
4. Użytkownik ma prawo odwołać się od decyzji podjętej przez Usługodawcę w ramach reklamacji. W takim przypadku postanowienia ust. 2–4 stosuje się odpowiednio.
5. Usługodawca zastrzega sobie prawo do pozostawienia reklamacji bez rozpoznania, jeżeli wynikać ona będzie z nieznamość niniejszego Regulaminu lub przepisów prawa. Reklamacje zawierające treści wulgarne lub obraźliwe wobec Usługodawcy nie będą rozpatrywane.

§ 10. Postanowienia końcowe

1. Usługodawca zastrzega sobie prawo do jednostronnej zmiany Regulaminu, w szczególności w przypadku: zmiany funkcjonalności Serwisu, rozszerzenia lub ograniczenia oferty Usług, zmiany zasad świadczenia Usług albo zmiany przepisów prawa.
2. Do umów zawartych przed dniem wejścia w życie zmian stosuje się Regulamin w brzmieniu obowiązującym w chwili zawarcia tych umów.
3. Aktualna wersja Regulaminu jest zawsze dostępna w Serwisie. Korzystanie z Serwisu i Usług po opublikowaniu nowej wersji Regulaminu oznacza akceptację jego treści.
4. Prawem właściwym dla niniejszego Regulaminu oraz umów o świadczenie usług drogą elektroniczną jest prawo polskie.
5. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną, ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz Kodeksu cywilnego.
6. Wszelkie spory wynikłe z korzystania z Usług lub z Serwisu, które nie zostaną rozwiązane polubownie, podlegają rozstrzygnięciu przez sąd powszechny właściwy według przepisów Kodeksu postępowania cywilnego.

Regulamin wchodzi w życie z dniem: _____