

Umowa licencyjna użytkownika końcowego

Ostatnia aktualizacja: 27 kwietnia 2022

SPIS TREŚCI

- | | | |
|--|--|---|
| 1. Kilka ważnych informacji – arbitraż, zwroty kosztów i odszkodowania | 9. Towary wirtualne i Waluta Gry | 17. Usługa i zmiany w umowie EULA |
| 2. Co to za dokument? Kiedy będę mógł zagrać? | 10. Zwroty kosztów | 18. Wyłączenie odpowiedzialności z tytułu gwarancji |
| 3. Definicje pojęć | 11. Beta testy | 19. Ograniczenie odpowiedzialności |
| 4. Warunki dodatkowe | 12. Sklep z aplikacjami; Gry na konsole | 20. Zwolnienie z odpowiedzialności |
| 5. Prawo do korzystania i rejestracja | 13. Opinie | 21. Rozwiązanie stosunku pracy |
| 6. Licencja i korzystanie z Usług | 14. Ustawa DMCA/Polityka praw autorskich | 22. Rozwiązywanie sporów i prawo właściwe |
| 7. Zachowanie graczy | 15. Witryny i treści usługodawców zewnętrznych | 23. Zakaz cesji |
| 8. Własność Usług | 16. Opłaty za transmisję danych i urządzenia mobilne | 24. Postanowienia różne |
| | | 25. Dane kontaktowe |

1. Kilka ważnych informacji – arbitraż, zwroty kosztów i odszkodowania

PROSZĘ UWAŻNIE ZAPOZNAĆ SIĘ Z TREŚCIĄ UST. Error! Reference source not found. „ROZWIĄZYWANIE SPORÓW” PONIŻEJ, ABY UZYSKAĆ SZCZEGÓŁOWE INFORMACJE DOTYCZĄCE ARBITRAŻU. WAŻNA INFORMACJA DOTYCZĄCA ARBITRAŻU, PRZEZNACZONA DLA GRACZY W STANACH ZJEDNOCZONYCH: POPRZEC ZOBOWIĄZANIE DO PRZESTRZEGANIA POSTANOWIEŃ NINIEJSZEJ UMOWY EULA UŻYTKOWNIK ZOBOWIĄDUJE SIĘ (POZA OGRANICZONĄ LICZBĄ WYJĄTKÓW) DO ROZWIĄZYWANIA WSZELKICH SPORÓW POMIĘDZY NIM I NAMI W DRODZE WIĄŻĄCEGO ARBITRAŻU, A NIE PRZED SĄDEM POWSZECHNYM. POSTANOWIENIA NINIEJSZEJ UMOWY EULA OBEJMUJĄ RÓWNIEŻ OGRANICZENIA DOTYCZĄCE ODSZKODOWANIA, JAKIE UŻYTKOWNIK MOŻE OD NAS EWENTUALNIE UZYSKAĆ Z TYTUŁU KORZYSTANIA PRZECZ UŻYTKOWNIKA Z USŁUG. KORZYSTAJĄC Z USŁUGI UŻYTKOWNIK WYRAŻA ZGODĘ NA NINIEJSZE WARUNKI.

JEŻELI UŻYTKOWNIK NIE WYRAŻA ZGODY NA WARUNKI OKREŚLONE W NINIEJSZEJ UMOWIE EULA, NIE MOŻE INSTALOWAĆ, KOPIOWAĆ ANI KORZYSTAĆ Z NASZYCH USŁUG. ZWROTY PONIESIONYCH OPŁAT SĄ MOŻLIWE JEDYNNIE W PRZYPADKACH WYRAŹNIE OKREŚLONYCH W NINIEJSZEJ UMOWIE EULA ALBO GDY ZWROT JEST WYMAGANY PRZEPISAMI MIEJSCOWEGO PRAWA.

NASZA UMOWA EULA MOŻE PONADTO ZAWIERAĆ ANEKSY DOTYCZĄCE KONKRETNÝCH KRAJÓW, MAJĄCE ZASTOSOWANIE WOBEC UŻYTKOWNIKA ZALEŻNIE OD MIEJSCA JEGO ZAMIESZKANIA. Poniższe aneksy krajowe albo postanowienia dotyczące konkretnych krajów zamieszczone w witrynie EULA zawierają dodatkowe postanowienia dotyczące użytkownika (które stanowią integralną część niniejszej umowy EULA i mogą być nadrzędne wobec jej postanowień).

2. Co to za dokument? Kiedy będę mógł zagrać?

Niniejszy dokument to umowa pomiędzy nami a użytkownikiem, dotycząca naszych usług, które użytkownik pobiera, albo do których uzyskuje dostęp i które mogą mieć

formę gry, wsparcia do gry albo inną. Użytkownik może korzystać z tych usług wyłącznie po zobowiązaniu się do przestrzegania tych warunków.

Niniejszy dokument to Umowa licencyjna użytkownika końcowego (End User License Agreement, określana dalej skrótem „EULA”), zawartą pomiędzy użytkownikiem a Sharkmob AB (określaną dalej jako „my”, „nas” czy „nasze” stosownie do przypadku) dotyczącą naszych Usług, z których użytkownik korzysta. „Usługi” oznaczają łącznie, lub osobno, następujące elementy: (a) każdą z naszych Gier oraz (b) wszelkie witryny internetowe, oprogramowanie bądź inne usługi, które dostarczamy albo świadczymy w związku z Grą albo w ramach wsparcia dla Gry, niezależnie od tego, czy są one instalowane albo użytkowane z wykorzystaniem komputera, konsoli czy urządzenia mobilnego. „Gra” oznacza naszą grę, którą użytkownik pobiera i do której uzyskuje dostęp zgodnie z postanowieniami niniejszej umowy EULA, niezależnie od miejsca, w którym użytkownik ją pobiera lub uzyskuje do niej dostęp, oraz wszelką dokumentację, oprogramowanie, aktualizacje, Towary wirtualne i Treści (każde z tych pojęć zostało zdefiniowane poniżej), które ona zawiera.

Staraliśmy się sformułować treść niniejszej umowy EULA w prosty sposób, jednak w przypadku jakichkolwiek pytań użytkownik może wysłać nam wiadomość na adres support@sharkmob.com (zwany dalej naszym „Adresem e-mail działu pomocy”). Do EULA dodaliśmy pewne treści wyróżnione kursywą, aby ułatwić zapoznanie się z nią, jednak takie treści mają jedynie charakter orientacyjny i nie stanowią one integralnej części EULA.

3. Definicje pojęć

Niektóre pojęcia w niniejszej umowie EULA zostały zapisane wielką literą. Są to „pojęcia zdefiniowane” i stosujemy je aby ominąć powtórzenia tych samych sformułowań i zapewnienia konsekwentne stosowanie tych pojęć w całej umowie EULA. Uwzględniliśmy pojęcia zdefiniowane w całej umowie EULA, ponieważ chcemy, aby użytkownik mógł łatwo zidentyfikować je w kontekście.

4. Warunki dodatkowe

Niektóre Usługi mogą być dostępne (albo dostępne wyłącznie) poprzez dostęp do (albo pobranie z) platformy albo sklepu podmiotu zewnętrznego, w tym w szczególności portalu Facebook, sklepu Epic Games, platformy gier Steam, sklepu Google Play i Apple App Store (każdy z tych podmiotów zwany jest dalej „Sklepem z aplikacjami”). Korzystanie przez użytkownika z Usług podlega również postanowieniom wszelkich obowiązujących umów, które użytkownik zawarł z którymkolwiek ze Sklepów z aplikacjami (zwanych dalej „Umowami zawartymi ze Sklepami z aplikacjami”). W przypadku sprzeczności pomiędzy postanowieniami jakiegokolwiek Umowy zawartej ze Sklepem z aplikacjami, na podstawie której użytkownik uzyskał dostęp do jednej z naszych Gier, a postanowieniami niniejszej umowy EULA w odniesieniu do korzystania przez użytkownika z Usług, postanowienia niniejszej umowy EULA mają znaczenie nadrzędne.

Gromadzenie danych od użytkownika i z powiązanych Usług (niezależnie od tego, czy zostały one uzyskane poprzez Sklep z aplikacjami) podlega postanowieniom naszej Polityki prywatności, dostępnej pod adresem bloodhunt.com/privacypolicy. W naszej Polityce prywatności wyjaśniono, w jaki sposób gromadzimy, wykorzystujemy i ujawniamy dane, które gromadzimy od użytkownika i na jego temat.

5. Prawo do korzystania i rejestracja

W przypadku Usług, które oferujemy, obowiązują określone ograniczenia wiekowe. W innych przypadkach konieczne może być posiadanie konta zewnętrznego. Użytkownik zapewnia, że przekazane nam informacje są aktualne. Ponadto Użytkownik nie może udostępniać swojego konta innym osobom bez naszego pozwolenia.

(a) Wiek. Aby utworzyć Konto w Grze (zgodnie z definicją podaną poniżej) i uzyskiwać dostęp do naszych poszczególnych Usług, Użytkownik musi być w wieku, który umożliwia mu wyrażenie zgody na gromadzenie jego danych osobowych, według przepisów prawa, którym użytkownik podlega ze względu na miejsce zamieszkania. Jeśli użytkownik osiągnął minimalny wiek wymagany do wyrażenia zgody na gromadzenia danych osobowych, lecz nie osiągnął pełnoletności w rozumieniu przepisów mającego zastosowanie prawa, jego rodzic albo opiekun musi przeczytać niniejszą umowę EULA i zaakceptować jej warunki w imieniu użytkownika. Rodzice i opiekunowie odpowiadają za działania dzieci poniżej 18. roku życia pozostających pod ich opieką i korzystających z Usług.

Możemy zezwolić na rejestrację Konta do korzystania z niektórych Usług osobie małoletniej poniżej minimalnego wieku wymaganego do wyrażenia zgody na gromadzenia danych osobowych, za potwierdzoną zgodą rodzica albo opiekuna prawnego. Rodzic/opiekun prawny może zostać poproszony o przedstawienie dodatkowej dokumentacji albo spełnienie dodatkowych czynności w ramach procesu weryfikacji i zatwierdzenia, stosownie do obowiązujących przepisów prawa. Zalecamy, aby rodzice i opiekunowie zapoznali się z funkcjami i ustawieniami kontroli rodzicielskiej na urządzeniach, które udostępniają dzieciom.

(b) Tworzenie Konta. W celu uzyskania dostępu do Gry użytkownik może potrzebować konta w grze (zwanego dalej „**Kontem w Grze**”). Konto w Grze, w stosownych przypadkach, jest niezależne od innych kont użytkownika, którymi użytkownik może dysponować w jakimkolwiek Sklepie z aplikacjami (zwanego dalej „**Kontem w Sklepie z aplikacjami**”). Użytkownik ma możliwość utworzenia Konta w Grze przy użyciu swojego istniejącego konta w naszym systemie albo adresu e-mail użytkownika. Jeżeli użytkownik utworzy swoje Konto w Grze przy użyciu konta w usłudze podmiotu zewnętrznego (na przykład konta użytkownika na Facebooku albo w Google), możemy uzyskać dostęp do pewnych danych osobowych, takich jak adres e-mail i imię i nazwisko, które taki podmiot zewnętrzny nam przekaże, aby umożliwić utworzenie Konta w Grze dla użytkownika. Więcej informacji na temat wykorzystania kont w usługach podmiotów zewnętrznych przedstawiono w Polityce prywatności, dostępnej pod adresem bloodhunt.com/privacypolicy. Użytkownik ma również możliwość dostępu do Gry bez tworzenia Konta w Grze, jednak może to skutkować brakiem dostępu do niektórych elementów Gry oraz ryzykiem utraty danych Gry użytkownika, jeśli odinstaluje on albo w inny sposób usunie Grę.

(c) Aktualizacja informacji przez użytkownika. Użytkownik ma obowiązek przekazać nam rzetelne, kompletne i aktualne informacje w zakresie Konta w Grze oraz zobowiązuje się na bieżąco aktualizować takie informacje. W braku spełnienia powyższego obowiązku mamy prawo zablokować albo usunąć jego Konto w Grze. Użytkownik zobowiązuje się, że nie ujawni hasła do swojego Konta w Grze osobom trzecim i niezwłocznie powiadomi nas o każdym przypadku nieuprawnionego korzystania z jego Konta w Grze. Użytkownik ponosi odpowiedzialność za wszystkie czynności wykonywane z wykorzystaniem jego Konta w Grze niezależnie od tego, czy

jest ich świadomy, czy nie. Jeżeli użytkownik uważa, że jego Konto w Grze nie jest już bezpieczne, musi niezwłocznie powiadomić nas o tym fakcie korzystając z Adresu e-mail działu pomocy.

(d) Zakaz współdzielenia Konta. Użytkownikowi nie może sprzedać, odsprzedać, wypożyczyć, wynająć, współdzielić ani udostępnić swojego Konta w Grze osobie trzeciej. Zastrzegamy sobie możliwość skorzystania z wszelkich dostępnych praw i środków prawnych w celu zapobiegania nieuprawnionemu korzystaniu z naszych Usług, w tym w szczególności z barier technologicznych, mapowania adresów IP, a w szczególnych przypadkach możemy skontaktować się z dostawcą usług internetowych (Internet Service Provider, ISP) w sprawie takiego nieuprawnionego korzystania.

(e) Zakaz tworzenia nieprawdziwych Kont. Użytkownik nie może tworzyć Konta w Grze dla innej osoby ani tworzyć Konta w Grze na imię i nazwisko inne niż własne.

6. Licencja i korzystanie z Usług

Dopóki użytkownik przestrzega postanowień niniejszej umowy EULA (oraz dopóki niniejsza umowa EULA nie zostanie wypowiedziana – patrz ust. 21), udzielamy mu pozwolenia na dostęp i korzystanie z naszych Usług. W przypadku naruszenia zasad niniejszej EULA albo braku akceptacji jej postanowień, użytkownik nie ma prawa korzystania z naszych Usług, w tym dostępu do Gier. Użytkownik ma obowiązek zapewnić, że system i urządzenia, z których użytkownik korzysta, spełniają minimalne wymagania Gry. Ponadto, jeżeli użytkownik cierpi na epilepsję, przed rozpoczęciem dostępu do Gry powinien skonsultować możliwość korzystania z naszych Usług z lekarzem.

(a) Przyznanie licencji. Dopóki użytkownik przestrzega postanowień EULA oraz Umów zawartych ze Sklepami z aplikacjami (w stosownych przypadkach), udzielamy mu następującej licencji: osobistej, niewyłącznej licencji bez prawa jej przeniesienia i bez prawa do udzielania dalszych licencji na (i) pobieranie i instalowanie Gry na urządzeniu dozwolonym zgodnie z postanowieniami Umów zawartych ze Sklepami z aplikacjami (w stosownych przypadkach) oraz (ii) dostęp i korzystanie z Usług, w tym z wszelkich Treści w celach związanych z osobistą rozrywką użytkownika z wykorzystaniem wyłącznie funkcji Gier i Usług. Wraz z naszymi licencjodawcami zastrzegamy sobie wszelkie prawa, których nie przyznano użytkownikowi na mocy postanowień niniejszej umowy EULA. „Treści” oznaczają wszelkie ilustracje, tytuły, motywy, obiekty, postacie, nazwy, dialogi, slogany, historie, animacje, koncepcje, dźwięki, efekty audiowizualne, metody działania, kompozycje muzyczne, Towary wirtualne (zdefiniowane w ust. 9) oraz wszelkie inne treści w Usługach. Treści obejmują również wszystko, co jest generowane albo w inny sposób opracowywane w Usługach przez każdego użytkownika w wyniku interakcji z funkcjami Usług. Udzielamy również użytkownikowi ograniczonej licencji na wykonywanie materiałów wideo z grania w przypadku określonych Gier wyszczególnionych w Usługach pod warunkiem, że użytkownik zgadza się, aby jego działania w tym zakresie były zgodne z mającą zastosowanie umową i z naszymi Zasadami dotyczącymi transmisji na żywo (streamingu), które przedstawiono w Załączniku C-1. Z zastrzeżeniem ograniczeń wynikających z mających zastosowanie przepisów

prawa, możemy wedle własnego uznania usunąć, edytować albo wyłączyć jakąkolwiek Treść z dowolnej przyczyny.

(b) Treści tworzone przez użytkownika poza Usługami. „**Treści użytkownika**” oznaczają Treści tworzone albo uzyskiwane poza Usługami przez użytkownika (albo innych posiadaczy Kont w Grze), które użytkownik albo inni użytkownicy udostępniają w Usługach. W celu uniknięcia wątpliwości Treści utworzone w Usługach nie stanowią Treści użytkownika; wyłącznie Treści utworzone albo uzyskane poza Usługami, które użytkownik następnie udostępnia w ramach Usług stanowią Treści użytkownika. Udostępniając jakiegokolwiek Treści użytkownika poprzez Usługi, użytkownik niniejszym udziela nam następującej licencji: niewyłącznej, podlegającej przeniesieniu, nieograniczonej terytorialnie, nieodpłatnej licencji z prawem do udzielania dalszych licencji na wykorzystywanie, kopiowanie, modyfikowanie, tworzenie dzieł zależnych, rozpowszechnianie, publiczne wyświetlanie i publiczne odtwarzanie Treści użytkownika w związku z obsługiwaniem, świadczeniem i zapewnianiem Usług oraz Treści użytkownikowi i innym użytkownikom Usług. W zakresie dozwolonym przepisami mającego zastosowanie prawa, użytkownik zrzeka się wszelkich praw z tytułu „autorskich praw osobistych” czy „droit moral” bądź podobnych praw do wszystkich Treści użytkownika w dowolnym kraju. W każdej chwili możemy wedle własnego uznania usunąć, edytować albo wyłączyć jakąkolwiek Treść użytkownika z dowolnej przyczyny, w tym jeżeli stwierdzimy, że Treść użytkownika narusza postanowienia niniejszej umowy EULA. Nie ponosimy żadnej odpowiedzialności za Treść użytkownika, za jej usunięcie albo nieusuwanie jej bądź innych Treści. Nie sprawdzamy wstępnie ani nie weryfikujemy żadnych Treści użytkownika ani nie aprobujemy ani nie promujemy żadnych Treści użytkownika, które mogą być dostępne w Usługach albo innych naszych usługach.

(c) Ograniczenia Usług ze względu na miejsce zamieszkania użytkownika. Możemy ograniczać albo modyfikować prawa użytkownika w zakresie dostępu do i korzystania z określonych Treści, Towarów wirtualnych, całej Gry albo którejkolwiek Usługi bądź wszystkich Usług zależnie od terytorium, w którym użytkownik ma miejsce zamieszkania. Bez uszczerbku dla powyższego Treści, Towary wirtualne, całe Gry albo Usługi mogą nie być dostępne (w całości albo w części) w miejscu zamieszkania użytkownika albo mogą być dostępne w zmodyfikowanej wersji, jeśli nie są zgodne z przepisami prawa obowiązującego w miejscu zamieszkania użytkownika.

(d) Handel detaliczny. Możemy oferować kody albo klucze produktów, które można aktywować w Grze albo wykorzystać w celu aktywowania gry Sklepie z aplikacjami. Z zastrzeżeniem przepisów kontroli walutowej obowiązujących w systemie prawnym, któremu podlega użytkownik, takie kody bądź klucze muszą zostać nabyte (albo uzyskane w inny sposób zgodny z prawem) poprzez nas albo jednego z naszych autoryzowanych sprzedawców detalicznych, aby były ważne. W przypadku zakupu takiego kodu bądź klucza od podmiotu zewnętrznego, taki podmiot zewnętrzny jest odpowiedzialny za rozpatrywanie wszelkich kwestii związanych ww. kodami bądź kluczami. Zgodnie z przepisami obowiązującego prawa nie ponosimy odpowiedzialności za wspomniane kody albo klucze zakupione od podmiotu zewnętrznego albo zakupione z naruszeniem obowiązujących przepisów kontroli walutowej.

(e) Minimalne wymagania. Gra może mieć minimalne wymagania dotyczące urządzeń i systemów, z których użytkownik zamierza korzystać celem uzyskania dostępu do Gry z . Publikujemy takie wymagania minimalne w odpowiedniej witrynie internetowej lub w inny sposób informujemy o nich użytkownika. W celu zapewnienia optymalnego działania użytkownik

powinien zapewnić, że urządzenia i systemy, z których korzysta, spełnią te wymagania minimalne, przed rozpoczęciem korzystania z Gry.

(f) Ostrzeżenie dotyczące epilepsji. Gra może zawierać migające światła, obrazy i inne jaskrawe bodźce, które mogą wywołać atak padaczki u pewnych osób. Jeżeli użytkownik albo ktoś w jego gospodarstwie domowym cierpi na epilepsję, przed rozpoczęciem korzystania z Gry należy skonsultować się z lekarzem. Jeżeli w trakcie grania wystąpią u użytkownika zawroty głowy, zaburzenia widzenia, skurcze powiek albo mięśni, utrata świadomości, uczucie dezorientacji, jakiegokolwiek mimowolne ruchy czy drgawki, powinien natychmiast przerwać korzystanie z Gry i skonsultować się z lekarzem.

7. Zachowanie graczy

Staramy się zapewnić, żeby wszyscy nasi gracze i użytkownicy czuli się bezpiecznie i komfortowo podczas korzystania z naszych Usług i Gier oraz zależy nam, żeby wszyscy użytkownicy korzystali z Gier na równych zasadach. Zabronione jest w szczególności korzystanie z naszych usług niezgodnie z ich przeznaczeniem, w sposób nieuczciwy, a także wszelkie agresywne, obraźliwe lub zakłócające sposób zachowania. Prosimy o uważne zapoznanie się z wszystkimi warunkami korzystania z naszych Usług opisanych w niniejszej EULA.

Zabronione są w szczególności następujące działania Użytkownika w odniesieniu do Usług:

- (a) wykorzystanie ich w sposób komercyjny, w celu promocyjnym albo na rzecz osób trzecich bądź w jakikolwiek sposób sprzeczny z postanowieniami niniejszej umowy EULA;
- (b) używanie albo aktywowanie jakichkolwiek programów zewnętrznych, które przechwytyją, emulują albo przekierowują jakąkolwiek komunikację pomiędzy Usługami i nami albo które gromadzą informacje na temat Gry;
- (c) korzystanie z albo zapewnianie komukolwiek dodatkowych ofert, które nie są oferowane przez nas w Usługach (albo w funkcjach Sklepu z aplikacjami), takich jak hostowanie, usługi „zdobywania poziomu”, dublowanie naszych serwerów, dobieranie graczy, emulacja, przekierowywanie komunikacji, mody, hacki, cheaty, boty (bądź jakiegokolwiek inne technologie automatycznego sterowania), trainery i programy automatyzujące, które oddziałują na usługi w jakikolwiek sposób, tunelowanie, dodatki w postaci programów zewnętrznych oraz wszelkie formy zakłócania rozgrywek internetowych i sieciowych;
- (d) uzyskiwanie dostępu do Usług albo korzystanie z nich na więcej niż jednym urządzeniu w tym samym czasie;
- (e) kopiowanie, powielanie, rozpowszechnianie, wyświetlanie, dublowanie, kadrowanie albo wykorzystywanie ich (albo jakiegokolwiek innych naszych, materiałów, własności intelektualnej bądź informacji poufnych) w jakikolwiek sposób wyraźnie niedozwolony w niniejszej umowie EULA;

(f) sprzedawanie, wypożyczanie, wynajmowanie, licencjonowanie, rozpowszechnianie albo przekazywanie w inny sposób Usług, Gier bądź jakichkolwiek Treści, w tym w szczególności Towarów wirtualnych czy Waluty Gry, w tym uczestniczenie w tak zwanym „rynku wtórnym” albo prowadzenie takiego rynku w odniesieniu do Towarów wirtualnych, Waluty Gry albo Treści;

(g) usiłowanie dokonania inżynierii wstecznej (z zastrzeżeniem przepisów obowiązującego prawa miejscowego), odtwarzanie kodu źródłowego, modyfikowanie, dostosowywanie, tłumaczenie, eksplorowanie danych, dekompilowanie, demontowanie albo tworzenie utworów zależnych w oparciu o Usługi albo jakiegokolwiek Treści;

(h) usuwanie, wyłączanie, omijanie albo modyfikowanie jakichkolwiek środków technicznych, które wdrożyliśmy, aby chronić je albo jakąkolwiek własność intelektualną z nimi związaną;

(i) tworzenie, opracowywanie, rozpowszechnianie bądź wykorzystywanie jakichkolwiek nieautoryzowanych programów komputerowych w celu uzyskania przewagi w jakichkolwiek grach online albo innego rodzaju grach czy też dopuszczenie się w inny sposób Oszustwa (zgodnie z definicją poniżej) ;

(j) podejmowanie prób sprawdzania, skanowania albo testowania podatności Usług albo łamania jakichkolwiek zabezpieczeń bądź środków służących do uwierzytelniania;

(k) uzyskiwanie dostępu do nieogólnodostępnych obszarów Usług, ingerowanie w nie albo używanie ich;

(l) bezprawne wtargnięcie albo usiłowanie uzyskania dostępu do mienia albo miejsc, w których użytkownikowi nie wolno przebywać, albo uczestniczenie w jakichkolwiek działaniach, które mogą spowodować uszczerbek na zdrowiu, zgon, uszkodzenie mienia, zakłócenie porządku albo innych sprzecznych z prawem;

(m) wgrywanie, publikowanie albo transmitowanie jakichkolwiek Treści użytkownika, tworzenie nazwy użytkownika albo nazwy konta czy inne zachowania, które: (i) stanowią naruszenie, przywłaszczenie albo pogwałcenie patentu, praw autorskich, znaków towarowych, tajemnic handlowych, praw umownych, autorskich praw osobistych albo innych praw własności intelektualnej osób trzecich albo praw do wizerunku bądź prywatności czy jakichkolwiek innych praw osób trzecich; (ii) naruszają albo zachęcają do jakiegokolwiek postępowania, które naruszałoby przepisy obowiązującego prawa albo w inny sposób stanowiło podstawę odpowiedzialności cywilnej; (iii) noszą znamiona oszustwa, są nieprawdziwe bądź zwodnicze albo wprowadzają w błąd; (iv) mają charakter rażąco szkodliwy, wątpliwy pod względem rasowym albo etycznym, pogardliwy, bluźnierczy, oszczerczy, zniesławiający, obsceniczny, pornograficzny, pedofilski, wulgarny albo obraźliwy; (v) promują dyskryminację, nietolerancję, rasizm, nienawiść, nękanie albo krzywdę wobec jakichkolwiek osób bądź grup; (vi) noszą znamiona przemocy, znękania się bądź zastraszania albo promują przemoc, pranie pieniędzy, hazard, terroryzm albo działania stanowiące zastraszanie albo obrażanie jakiegokolwiek osoby bądź podmiotu; (vii) w jakikolwiek sposób krzywdzą osoby małoletnie albo (viii) promują niezgodne z prawem albo szkodliwe działania bądź substancje;

(n) podejmowanie zachowań, które: (i) naruszają albo zachęcają do jakiegokolwiek postępowania, które naruszałoby przepisy obowiązującego prawa albo w inny sposób stanowiło podstawę odpowiedzialności cywilnej; (ii) noszą znamiona oszustwa, są nieprawdziwe bądź

zwodnicze, w tym „trollowanie”; (iii) mają charakter zniesławiający, obsceniczny, pornograficzny, wulgarny albo obraźliwy; (iv) promują dyskryminację, nietolerancję, rasizm, nienawiść, nękanie albo krzywdę wobec jakichkolwiek osób bądź grup; (v) zakłócają działanie Gry bądź Aplikacji albo spokój jej użytkowników bądź społeczności użytkowników, noszą znamiona przemocy, znęcania się bądź zastraszania albo promują przemoc, terroryzm albo działania stanowiące zastraszanie albo obrażanie jakiejkolwiek osoby bądź podmiotu; (vi) promują niezgodne z prawem albo szkodliwe działania bądź substancje;

(o) ingerują albo stanowią próbę ingerencji w dostęp jakiegokolwiek użytkownika, hosta albo sieci, w tym w szczególności wysyłanie wirusów, przeciążanie, przepełnianie, spamowanie czy wysyłanie bomb pocztowych do Usług albo któregoś z ich użytkowników;

(p) służą gromadzeniu albo przechowywaniu jakichkolwiek informacji, które samodzielnie albo w połączeniu z innymi informacjami mogłyby zostać wykorzystane w celu określenia tożsamości osoby fizycznej, pochodzących z Usług od innych użytkowników Usług bez ich wyraźnego pozwolenia;

(q) zachowywanie się w sposób szkodliwy w zakresie korzystania z Usług przez innych użytkowników zgodnie z naszym zamierzeniem, w naszej wyłącznej ocenie, w tym w szczególności nękanie, stosowanie obelżywego albo obraźliwego języka, porzucenie gry, sabotaż gry, spamowanie, zachowywanie się w sposób naruszający spokój, inżynieria społeczna, oszukiwanie albo postępowanie w sposób sprzeczny z zasadami moralności publicznej albo z polityką publiczną;

(r) podszywanie się albo przedstawianie w fałszywym świetle relacji użytkownika z jakąkolwiek osobą czy podmiotem, oszukiwanie albo wprowadzanie w błąd adresata wiadomości w kwestii pochodzenia takich wiadomości albo przekazywanie jakichkolwiek informacji o rażąco obraźliwym albo groźącym charakterze;

(s) korzystanie z serwerów proxy w celu ukrywania adresu IP albo z innych metod w celu ukrywania miejsca zamieszkania użytkownika na potrzeby ominięcia ograniczeń geograficznych w zakresie Usług albo w jakimkolwiek innym celu;

(t) granie przy użyciu należącego do innego użytkownika Konta w Grze w celu „podniesienia” statusu, poziomu albo rangi tego Konta w Grze;

(u) korzystanie z Usług w jakikolwiek sposób, który miałby dla nas niekorzystne następstwa albo w negatywny sposób wpływałby na nas albo Usługi bądź zniechęcałby jakąkolwiek osobę do korzystania ze wszystkich funkcji Usług albo z jakiejkolwiek ich części;

(v) zachęcanie do któregoś z powyższych działań, promowanie ich, uczestniczenie w nich albo umożliwianie jakiejkolwiek innej osobie wykonywania takich działań albo

(w) naruszenie jakiegokolwiek obowiązującego prawa czy przepisu.

W przypadku powzięcia informacji na temat innego użytkownika, który dopuszcza się naruszenia którejkolwiek z tych zasad, należy zgłosić nam ten fakt, korzystając z funkcji „Zgłoś nadużycie” w odpowiedniej Grze albo części Usługi, jeżeli jest dostępna, albo wysyłając wiadomość na adres support@sharkmob.com.

8. Własność Usług

Nasze Usługi, w tym nasze Treści i Gry, stanowią własność naszą i naszych licencjodawców. Nasze usługi mogą umożliwiać użytkownikowi wgrzywanie, publikowanie i przechowywanie zdjęć i innych treści, które stanowią własność użytkownika. Użytkownik zachowuje prawa własności do tych treści, na które otrzymujemy od niego licencję.

Wszelkie tytuły prawne, prawa własności i prawa własności intelektualnej w zakresie Usług należą do nas i naszych jednostek stowarzyszonych oraz licencjodawców. Użytkownik zobowiązuje się nie usuwać, nie zmieniać ani nie ukrywać jakichkolwiek informacji na temat praw autorskich, znaków towarowych, znaków usługowych albo innych praw własności zawartych w Usługach albo dołączonych do nich. Użytkownik przyjmuje do wiadomości i potwierdza, że nie posiada żadnych udziałów w prawach własności intelektualnej w zakresie Usług ani jakiegokolwiek Gry czy Treści w nich zawartych. Usługi (a w szczególności Gry) mogą mieć wbudowane mechanizmy mające na celu zapobieganie uzyskaniu nieuczciwej przewagi przez jednego użytkownika nad innymi użytkownikami (takie działania zwane są dalej „Oszustwem”, a oprogramowanie to „Oprogramowanie do wykrywania oszustw”). Możemy okresowo dodawać albo aktualizować nasze Oprogramowanie do wykrywania oszustw wedle potrzeby i wedle naszego wyłącznego uznania. Usługi lub Oprogramowanie do wykrywania oszustw może gromadzić i przysyłać informacje dotyczące Konta w Grze użytkownika, rozgrywki i niedozwolonych programów albo procesów związanych z Oszustwem zgodnie z postanowieniami naszej Polityki prywatności i przepisów obowiązującego prawa. Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że w przypadku, gdy wedle własnego uznania stwierdzimy, że użytkownik dopuścił się Oszustwa, możemy skorzystać z dowolnego albo wszystkich praw przysługujących nam na mocy postanowień niniejszej umowy EULA, co obejmuje wypowiedzenie niniejszej umowy EULA i dostępu użytkownika do Usług. Ponadto, w przypadku, gdy użytkownik dopuści się Oszustwa w jednej Grze albo Usłudze, możemy wycofać przyznaną użytkownikowi licencję na korzystanie z wszystkich Gier i Usług.

Chociaż nie mamy obowiązku monitorowania dostępu do Usług i korzystania z nich ani weryfikowania bądź edytowania jakichkolwiek Treści, mamy prawo robić to w celu obsługi i publikowania Usług, zapewnienia zgodności z postanowieniami niniejszej umowy EULA, ochrony zdrowia bądź bezpieczeństwa jakiegokolwiek osoby, która naszym zdaniem może być zagrożona, ochrony przysługujących nam praw i środków prawnych, zgłaszania przestępstw bądź obraźliwych zachowań czy przestrzegania przepisów obowiązującego prawa. W każdej chwili możemy (ale nie musimy) usunąć albo wyłączyć możliwość dostępu do jakiegokolwiek Treści bez powiadomienia. Możemy (ale nie musimy) prowadzić czynności wyjaśniające w zakresie naruszeń postanowień niniejszej umowy EULA albo zachowań, które mają wpływ na Usługi.

9. Towary wirtualne i Waluta Gry

W swoich grach możemy oferować użytkownikowi pewne funkcje za dodatkową odpłatnością. Użytkownik wyraża każdorazowo zgodę na obciążenie go

dotatkowymi kosztami w tym zakresie w ramach wybranej przez niego metody płatności. . Wspomniane funkcje stanowią naszą własność.

(a) Zakup Towarów wirtualnych i Waluty Gry. Zgodnie z przepisami kontroli walutowej obowiązującymi w systemie prawnym, któremu podlega użytkownik, możemy w swoich Grach oferować pewne ulepszenia i opcje, które użytkownik może zakupić z wykorzystaniem rzeczywistej waluty, w tym w szczególności walutę stosowaną w grze, jeżeli jest to dozwolone zgodnie z przepisami obowiązującego prawa (zwaną dalej „**Walutą Gry**”), skórki postaci, wierzchowce i pojazdy, karty cyfrowe, przedmioty zwiększające zdobywane doświadczenie, wyposażenie i inne sposoby personalizacji postaci w Grze oraz inne takie dodatki cyfrowe, które mogą w określony sposób poprawiać komfort korzystania z Gry przez użytkownika (zwane dalej „**Towarami wirtualnymi**”). Nie ma możliwości przenoszenia Waluty Gry i Towarów wirtualnych pomiędzy różnymi Grami z wyjątkiem przypadków, gdy użytkownik zostanie poinformowany o takiej możliwości przy wykorzystaniu funkcji Gry. Użytkownik może również mieć możliwość uzyskania określonych Towarów wirtualnych i Waluty Gry bez zakupu, na przykład w ramach nagrody w Grze. W przypadku zakupu Waluty Gry, Towarów wirtualnych albo samej Gry (każdy taki zakup zwany jest dalej „**Transakcją**”) użytkownik dokonuje zakupu poprzez funkcję dostępną za pośrednictwem Sklepu z aplikacjami albo innej platformy, którą mu udostępniamy. Przed zrealizowaniem Transakcji użytkownik powinien upewnić się, że w pełni rozumie postanowienia umowy, której Transakcja podlega, niezależnie od tego, czy jest to Umowa zawarta ze Sklepem z aplikacjami czy umowa zawarta z inną platformą płatności (np. nasza platforma WeGame albo warunki zewnętrznego podmiotu przetwarzającego płatności). Mogą mieć zastosowanie ograniczenia dotyczące ilości i liczby zakupów Towarów wirtualnych, Waluty Gry albo innych aspektów Transakcji. Na przykład może występować ograniczenie ilości Waluty Gry, którą można posiadać (w Grze) albo zakupić w określonym czasie, albo liczby Transakcji, które można przeprowadzić w ciągu doby; informacja na temat takich dodatkowych ograniczeń może być przekazywana użytkownikowi za pośrednictwem funkcji Usług. Możemy okresowo modyfikować, zmieniać albo uzupełniać nasze opłaty, metody płatności, warunki obowiązujące w odniesieniu do Waluty Gry, Towarów wirtualnych albo jakichkolwiek zakupów i publikować takie zmiany w niniejszej umowie EULA, w osobnym regulaminie albo w innych warunkach bądź umowach publikowanych w odpowiedniej witrynie internetowej albo w ramach Gry, albo w inny sposób przekazać je użytkownikowi. O ile nie zabrania tego prawo krajowe, któremu podlega użytkownik, takie modyfikacje, zmiany, uzupełnienia albo warunki wchodzą w życie natychmiast po opublikowaniu i zostają włączone do niniejszej umowy EULA przez odniesienie. Jeśli dowolne zmiany są nie do przyjęcia dla użytkownika, użytkownik może w dowolnym momencie wypowiedzieć umowę w zakresie jego Konta w Grze.

(b) Udzielana użytkownikowi licencja na Towary wirtualne i Walutę Gry. Towary wirtualne i Waluta Gry to treści cyfrowe, a korzystanie z nich przez użytkownika podlega postanowieniom niniejszej umowy EULA i Umów zawartych ze Sklepami z aplikacjami. TOWARY WIRTUALNE I WALUTA GRY NIE MAJĄ WARTOŚCI PIENIĘŻNEJ I NIE MOŻNA WYMIENIĆ ICH NA ŚRODKI PIENIĘŻNE. TOWARY WIRTUALNE I WALUTA GRY NIE MOGĄ W CAŁOŚCI ANI W CZĘŚCI BYĆ PRZEDMIOTEM PRZENIESIENIA ANI OBROTU ORAZ NIE SĄ ZAPEWNIANE W CELACH INWESTYCYJNYCH. Towary wirtualne i Waluta Gry są licencjonowane, a nie sprzedawane. Pod warunkiem przestrzegania przez użytkownika postanowień niniejszej umowy EULA oraz Umów zawartych ze Sklepami z aplikacjami udzielamy mu następującej licencji: osobistej, niewyłącznej licencji bez prawa jej przeniesienia i bez prawa do udzielania dalszych licencji na korzystanie z

wszelkich Towarów wirtualnych lub Waluty Gry, do których uzyska dostęp w drodze zakupu albo w inny sposób, wyłącznie w danej Grze i w związku z korzystaniem przez użytkownika z Gry (chyba że w inny sposób poinformujemy użytkownika, że może wykorzystać je w wielu Grach) i w żadnym innym celu. Z wyjątkiem przypadków wyraźnie dozwolonych przez nas w określonej Grze użytkownik nie może handlować takimi Towarami wirtualnymi ani taką Walutą Gry z innymi osobami. W przypadku podejrzenia jakichkolwiek niedozwolonych albo oszukańczych działań lub w celu naprawienia błędnego przyznania Towarów wirtualnych albo Waluty Gry do Konta użytkownika, w zakresie dozwolonym mającymi zastosowanie przepisami prawa, możemy anulować albo uniemożliwić korzystania z Towarów wirtualnych albo Waluty Gry albo w inny sposób uniemożliwić takie korzystanie.

(c) Zmiany Waluty Gry i Towarów wirtualnych. Z zastrzeżeniem mających zastosowanie przepisów prawa, możemy, wedle naszego wyłącznego uznania, modyfikować, uzupełniać, zastępować, zawieszać, anulować bądź eliminować Waluty Gry bądź Towary wirtualne, w tym możliwość uzyskiwania przez użytkownika dostępu do Waluty Gry czy Towarów wirtualnych bądź korzystania z nich, bez powiadomienia użytkownika i ponoszenia wobec niego jakiejkolwiek odpowiedzialności; np. w razie konieczności tymczasowego wstrzymania przez nas dostępu do Gry w celu wprowadzenia aktualizacji, wystąpienia wyjątkowych okoliczności wymagających od nas wyłączenia Usług, albo w razie konieczności zaprzestania oferowania Gry z przyczyn gospodarczych czy innych z uwagi na ograniczoną liczbę użytkowników korzystających dalej z usługi online. Z ZASTRZEŻENIEM OGRANICZEŃ WYNIKAJĄCYCH Z PRZEPISÓW MAJĄCEGO ZASTOSOWANIE PRAWA, UŻYTKOWNIK ZOBOWIĄZUJE SIĘ, ŻE NIE BĘDZIE WNOSIĆ ŻADNYCH ROSZCZEŃ PRZECIWKO NAM, NASZYM JEDNOSTKOM STOWARZYSZONYM, CZŁONKOM ZARZĄDU, CZŁONKOM INNYCH ORGANÓW, PRACOWNIKOM, PRZEDSTAWICIELOM ALBO LICENCJODAWCOM (ZWANYM DALEJ „**PODMIOTAMI SPÓŁKI**”) W ZWIĄZKU Z (A) ROSZCZENIEM UŻYTKOWNIKA DOTYCZĄCYM POSIADANIA UDZIAŁÓW WŁASNOŚCIOWYCH W JAKIEJKOLWIEK WALUCIE GRY ALBO JAKICHKOLWIEK TOWARACH WIRTUALNYCH ANI (B) ROSZCZENIEM DOTYCZĄCYM RZEKOMEJ WARTOŚCI PIENIĘŻNEJ WALUTY GRY ALBO TOWARÓW WIRTUALNYCH UTRACONYCH W WYNIKU (I) USUNIĘCIEM ALBO ZAWIESZENIEM KONTA UŻYTKOWNIKA, (II) WPROWADZONYMI W GRZE MODYFIKACJAMI, KTÓRE PROWADZĄ DO ZMIANY WARTOŚCI TOWARÓW WIRTUALNYCH ALBO WALUTY GRY, ALBO (III) MODYFIKACJĄ, WYPOWIEDZENIEM ALBO WYGAŚNIĘCIEM NINIEJSZEJ UMOWY EULA.

10. Zwroty kosztów

Z zastrzeżeniem mających zastosowanie przepisów prawa (w tym opisanych poniżej w poszczególnych aneksach krajowych) lub polityki Sklepu z aplikacjami, (i) wszystkie Gry, Towary wirtualne i Waluty Gry pozostają naszą własnością, nie posiadają wartości pieniężnej oraz nie podlegają umorzeniu, zwrotowi ani nie kwalifikują się do innej wymiany na „prawdziwe” pieniądze albo korzyści majątkowe, chyba że są wadliwe, niedostępne albo nie działają zgodnie z przedstawionymi przez nas właściwościami; (ii) możemy w każdej chwili wycofać udzieloną użytkownikowi licencję na takie Gry, Towary wirtualne lub Waluty Gry zgodnie z postanowieniami niniejszej umowy EULA, bez wypowiedzenia i ponoszenia jakiejkolwiek odpowiedzialności wobec użytkownika oraz (iii) o ile przepisy prawa mające zastosowanie do użytkownika nie przewidują prawa do odstąpienia, którego nie można zrzec się umownie, zakup jakichkolwiek Gier, Towarów wirtualnych lub Walut Gry i korzystanie z nich przez użytkownika oznacza, że użytkownik niniejszym zrzeka się wszelkich ewentualnych praw ustawowych do odstąpienia od umowy zakupu odpowiedniej Gry, Towaru wirtualnego lub Waluty Gry i przyjmuje do wiadomości, że w związku z tym nie

będzie mu przysługiwać zwrot kosztów (ani żaden inny środek zaradczy) w związku z taką Grą, Towarem wirtualnym lub Walutą Gry. Ponadto użytkownik niniejszym przyjmuje do wiadomości, że ewentualne prawo do odstąpienia wygasa natychmiast po zakupie i dostawie Gry, Towaru wirtualnego lub Waluty Gry, chyba że przepisy prawa mające zastosowanie do użytkownika stanowią inaczej. Nie ma to wpływu na prawa ustawowe użytkownika.

11. Beta testy

Możemy oferować wersję beta jednej z naszych Usług (zwaną dalej „**Wersją beta**”). Jak sama nazwa wskazuje, Wersje beta nie są wersjami przeznaczonymi do obrotu handlowego, prawidłowe działanie nie jest gwarantowane w ich przypadku i mogą spowodować, że inne elementy systemu użytkownika również nie będą działać prawidłowo. Aby licencja udzielona użytkownikowi w ust. 6 powyżej została rozszerzona również na Wersję beta (co oznacza, że użytkownik uzyska pozwolenie na korzystanie z Wersji beta), użytkownik przyjmuje do wiadomości i wyraża zgodę na następujące warunki obowiązujące dodatkowo do pozostałych postanowień niniejszej umowy EULA:

- (a) w każdej chwili w trakcie trwania testów Wersji beta możemy automatycznie usuwać albo modyfikować przechowywane na komputerze użytkownika informacje dotyczące Wersji beta z dowolnej przyczyny;
- (b) możemy w każdej chwili zakończyć testy Wersja beta, co spowoduje, że Wersja beta posiadana przez użytkownika nie będzie zdatna do użytku i nie będzie w działać prawidłowo. Kiedy zakończymy Wersję beta, użytkownik ma obowiązek usunąć lokalną kopię Wersji beta ze swojego komputera i wszystkie dokumenty oraz materiały, które otrzymał od nas w związku z Wersją beta;
- (c) korzystanie z Wersji beta objęte jest zobowiązaniem do zachowania poufności w odniesieniu do tej Wersji beta i wszystkich jej elementów. „Informacje poufne” oznaczają informacje ujawnione przez nas użytkownikowi, a także informacje, do których użytkownik uzyskuje dostęp albo które zostały przez niego przedstawione w związku z Wersją beta (w tym wszelkie przedstawione informacje zwrotne i sama Gra). Użytkownik zobowiązuje się:
 - (i) nie wykorzystywać innych Informacji poufnych niż te, które są konieczne w związku z korzystaniem z Gry zgodnie z postanowieniami niniejszej umowy EULA;
 - (ii) zachować ścisłą poufność Informacji poufnych i dokładać takiej samej staranności, aby je chronić, jak w przypadku ochrony własnych informacji poufnych, jednak w żadnym przypadku nie mniejszej niż zakres wymagany w przypadku należytej staranności;
 - (iii) nie ujawniać Informacji poufnych żadnej osobie ani żadnemu podmiotowi w zakresie innym niż przez nas dozwolony oraz
 - (iv) nie wydawać żadnych publicznych oświadczeń dotyczących Wersji beta bądź Usługi, w tym nie publikować ani nie ujawniać żadnych informacji (np. zrzutów ekranu i specyfikacji) dotyczących Wersji beta bez uzyskania naszej uprzedniej zgody w formie pisemnej, której to zgody możemy udzielić albo którą to zgodę możemy wstrzymać wedle własnego wyłącznego uznania.

(d) Zakończenie przez nas Wersji beta nie stanowi podstawy do jakiegokolwiek zwrotu kosztów, a udział uczestnika w Wersji beta nie uprawnia go do otrzymania jakiegokolwiek wynagrodzenia ani jakichkolwiek bezpłatnych Usług, w tym jakichkolwiek Treści i Waluty Gry; oraz

w przypadku i w terminie wydania przez nas pełnej (niebędącej Wersją beta) wersji określonej Gry możemy pozwolić użytkownikowi na dalsze korzystanie z Gry w pełnej wersji. W przypadku takiego pozwolenia dalsze korzystanie z Gry przez Użytkownika nie będzie już podlegać postanowieniom niniejszego ust. 11, jednak wciąż będzie podlegać postanowieniom pozostałej części niniejszej umowy EULA.

12. Sklep z aplikacjami; Gry na konsole

Jeżeli Gra jest udostępniana użytkownikowi za pośrednictwem Sklepu z aplikacjami albo użytkownik gra w Grę na konsoli, mają zastosowanie dodatkowe warunki korzystania.

W przypadku udostępniania użytkownikowi Gry za pośrednictwem Sklepu z aplikacjami (niezależnie od tego, czy na urządzeniu mobilnym, czy na konsoli) użytkownik przyjmuje do wiadomości warunki przedstawione w Załączniku B-1 i zobowiązuje się ich przestrzegać w przypadku takiej Gry.

W przypadku grania w Grę na konsoli obowiązują dodatkowe warunki:

- w przypadku grania w Grę na zastrzeżonym systemie PlayStation®, w tym w szczególności PlayStation®, PlayStation®2, PlayStation®3, PlayStation®4, PlayStation®5, PSP™ (PlayStation®Portable), PlayStation®Vita (PS Vita) i PlayStation®TV (PS TV) oraz wszystkich wersjach i emulacjach serwerów każdego z nich (każdy taki system zwany jest dalej „**Systemem PlayStation®**”), należy zapoznać się również z treścią załącznika B-2, który zawiera dalsze warunki korzystania;

13. Opinie

Zachęcamy użytkowników do dzielenia się opiniami na temat naszych Usług, niezależnie od tego, czy będą one pozytywne, czy negatywne. Dzięki opiniom użytkowników możemy polepszać jakość naszych Usług! W przypadku przedstawienia opinii przez użytkownika musimy mieć możliwość jej swobodnego i nieodpłatnego wykorzystania.

Zachęcamy do przekazywania opinii zwrotnych, uwag i propozycji usprawnienia naszych Usług (zwanych dalej „**Opiniami**”). Opinie można przysyłać w formie wiadomości elektronicznych wysyłanych na adres feedback@sharkmob.com albo za pośrednictwem funkcji Usług (w stosownych przypadkach). W przypadku przedstawienia nam przez użytkownika jakiegokolwiek Opinii użytkownik niniejszym udziela nam następującej licencji: niewyłącznej, podlegającej przeniesieniu, nieograniczonej terytorialnie, bezterminowej, nieodwołalnej, nieodpłatnej, licencji z prawem do udzielania dalszych licencji, na mocy

wszelkich praw własności intelektualnej, które użytkownik posiada albo kontroluje, na wykorzystywanie, kopiowanie, modyfikowanie, tworzenie dzieł zależnych, rozpowszechnianie kopii, publiczne wyświetlanie, publiczne odtwarzanie i wykorzystywanie w inny sposób Opinii użytkownika w dowolnym celu, w każdym kraju. Niniejsza licencja nie traci ważności ani nie wygasa, nawet jeśli nie skorzystamy z praw przysługujących nam na mocy niniejszej licencji w ciągu jednego roku. Jeżeli użytkownikowi przysługują prawa do Opinii, na które nie można udzielić licencji zgodnie z przepisami mającego zastosowanie prawa (takie jak autorskie prawa osobiste i inne prawa osobiste), użytkownik niniejszym zrzeka się tych praw i zobowiązuje się ich nie dochodzić. Użytkownik przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że dobrowolnie udziela Opinii i że nie musimy jej wykorzystać oraz że nie otrzyma żadnego wynagrodzenia z tytułu jej udzielenia. Użytkownik oświadcza i gwarantuje, że jest wyłącznie uprawniony w zakresie jego praw do każdej przekazywanej nam Opinii i ma prawo przyznania nam i innym osobom, których to dotyczy, wyżej opisane prawa, w tym w szczególności prawa własności intelektualnej czy prawa do ochrony wizerunku lub prywatności.

W przypadku publikowania Opinii użytkownik zapewnia, że jego Opinia będzie zgodna z postanowieniami niniejszej umowy EULA oraz że nie będzie używać obscenicznych ani obraźliwych sformułowań ani przysyłać żadnych materiałów, które mają albo potencjalnie mogą mieć charakter zniesławiający, obelżywy albo nienawistny, naruszać cudzą prywatność, być szkodliwe dla innych użytkowników albo stanowić naruszenie przepisów mającego zastosowanie prawa.

14. Ustawa DMCA/Polityka praw autorskich

Przestrzegamy przepisów prawa autorskiego i tego samego oczekujemy od swoich użytkowników. Do naszych zasad działania należy prawo do zawieszenia w odpowiednich okolicznościach Kont w Grze użytkowników, którzy uporczywie naruszają lub co do których istnieje podejrzenie, że uporczywie naruszają prawa podmiotów praw autorskich.

15. Witryny i treści usługodawców zewnętrznych

Odesłanie do zewnętrznych stron internetowych lub zasobów służy wygodzie użytkownika, jednak nie ponosimy za nie odpowiedzialności.

Produkty mogą zawierać odesłanie do zewnętrznych stron internetowych lub zasobów. Zapewnimy te odesłanie wyłącznie dla wygody użytkownika i nie odpowiadamy za treści, produkty ani usługi obecne czy dostępne na takich witrynach internetowych lub zasobach ani za odesłanie wyświetlane w ramach takich witryn. Użytkownik potwierdza, że przez niego z takich stron internetowych lub zasobów następuje na wyłączne ryzyko i odpowiedzialność użytkownika.

16. Opłaty za transmisję danych i urządzenia mobilne

Przypominamy niniejszym, że użytkownik ponosi koszty wszelkich ewentualnych opłat za transmisję danych z tytułu korzystania z Usług.

Użytkownik ponosi koszty wszelkich ewentualnych opłat za transmisję danych z tytułu korzystania z naszych Usług, w tym w szczególności opłaty za połączenia telefoniczne, przesyłanie SMS-ów i danych. Użytkownik powinien uzyskać informacje w zakresie opłat jakimi może być obciążony, od podmiotu świadczącego mu usługi przed rozpoczęciem korzystania z Usług.

17. Usługa i zmiany w umowie EULA

W przypadku aktualizacji przez nas niniejszej umowy EULA dalsze korzystanie przez użytkownika z Usług wymaga przyjęcia przez niego zaktualizowanej wersji EULA. Możemy wprowadzać dowolne aktualizacje w zakresie Usług zawsze, gdy uznamy to za stosowne.

Z zastrzeżeniem ograniczeń wynikających z przepisów mającego zastosowanie prawa, możemy aktualizować niniejszą umowę EULA w dowolnym momencie, jeśli uznamy to za konieczne. Jeśli tak zrobimy, zgodnie z mającymi zastosowanie przepisami prawa, użytkownik zostanie poproszony o przyjęcie zaktualizowanej umowy EULA przy kolejnym dostępie do Usług albo w momencie, gdy zostanie w inny sposób zawiadomiony o aktualizacji umowy EULA. Użytkownik musi zgodzić się na te aktualizacje, aby kontynuować korzystanie z Usług.

Psyonix może udostępniać poprawki, aktualizacje albo ulepszenia Oprogramowania, które należy zainstalować w celu dalszego korzystania z Oprogramowania. Możemy zdalnie zaktualizować Usługi bez powiadomienia użytkownika, a użytkownik niniejszym wyraża zgodę na wprowadzanie przez nas takich poprawek, aktualizacji i ulepszeń. Jeśli urządzenie użytkownika uniemożliwia automatyczną aktualizację, użytkownik może nie mieć możliwości uzyskania dostępu do Usług do momentu samodzielnego przeprowadzenia na urządzeniu ręcznej aktualizacji Usług. Z zastrzeżeniem ograniczeń wynikających z przepisów mającego zastosowanie prawa, możemy modyfikować, zawieszać, przerywać, uzupełniać, zastępować albo ograniczać dostęp do dowolnego aspektu Usług w dowolnym momencie. Użytkownik przyjmuje również do wiadomości, że wszelkie dane dotyczące postaci, postępów gry, personalizacji gry albo inne dane związane z korzystaniem przez niego z dowolnej określonej Gry i innych unikalnych dla Usług elementów mogą przestać być dla niego dostępne w każdym momencie bez powiadomienia z naszej strony, w tym w szczególności po wprowadzeniu przez nas poprawki, aktualizacji albo ulepszenia. Użytkownik przyjmuje, że nie mamy żadnego obowiązku udzielać wsparcia ani pomocy technicznej w odniesieniu do Usług.

Z zastrzeżeniem obowiązujących przepisów prawa możemy zmieniać cenę Usług, Gier, Towarów wirtualnych, Waluty Gry czy Zawartości w dowolnym momencie i z dowolnego powodu, bez zawiadomienia użytkownika i ponoszenia przez nas jakiegokolwiek odpowiedzialności;

18. Wyłączenie odpowiedzialności z tytułu gwarancji

Nie zapewniamy gwarancji na oferowane przez nas Usługi

W MAKSYMALNYM ZAKRESIE DOZWOLONYM PRAWEM USŁUGI SĄ ŚWIADCZONE W TAKIEJ FORMIE, W JAKIEJ SĄ DOSTĘPNE I NIE PODLEGAJĄ JAKIEJKOLWIEK GWARANCJI. BEZ USZCZERBKU DLA POWYŻSZEGO, PODMIOTY SPÓŁKI WYRAŹNIE ODRZUCAJĄ WSZELKIE INNE DOROZUMIANE GWARANCJE PRZYDATNOŚCI DO CELÓW HANDLOWYCH, ZDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU, NIEZAKŁÓCZONEGO KORZYSTANIA ALBO BRAKU NARUSZEŃ ORAZ WSZELKIE GWARANCJE WYNIKAJĄCE Z PRZEBIEGU TRANSAKCJI CZY WYKORZYSTANIA TRANSAKCJI. PODMIOTY SPÓŁKI NIE GWARANTUJĄ, ŻE USŁUGA BĘDZIE SPEŁNIAĆ WYMAGANIA UŻYTKOWNIKA ANI NIE GWARANTUJĄ NIEPRZERWANEGO, BEZPIECZNEGO ANI WOLNEGO OD BŁĘDÓW DZIAŁANIA USŁUGI. Podmioty Spółki nie składają żadnych gwarancji dotyczących jakości, prawidłowości, punktualności, rzetelności, pełności ani wiarygodności Usług.

19. Ograniczenie odpowiedzialności

Niniejsze postanowienia ograniczają korzyści, jakie użytkownik może uzyskać od nas w wyniku sporu.

W NAJSZERSZYM ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ MAJĄCE ZASTOSOWANIE PRZEPISY PRAWA PODMIOTY SPÓŁKI NIE PONOSZĄ ŻADNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI Z TYTUŁU:

- (a) UTRATY ZYSKÓW,
- (b) UTRATY PRZYCHODÓW,
- (c) UTRATY OSZCZĘDNOŚCI,
- (d) UTRATY DANYCH CZY
- (e) WSZELKICH POŚREDNICH, UBOCZNYCH, WYNIKOWYCH I PODOBNYCH, ODSZKODOWAŃ I SZKÓD,

NINIEJSZEJ UMOWY EULA BĄDŹ ZWIĄZANEJ Z NIĄ LUB Z USŁUGAMI, ALBO OPÓŹNIENIEM BĄDŹ BRAKIEM MOŻLIWOŚCI KORZYSTANIA BĄDŹ BRAKIEM FUNKCJONALNOŚCI USŁUG, NAWET W PRZYPADKU UCHYBIENIA ZE STRONY JEDNEGO Z PODMIOTÓW SPÓŁKI, CZYNU NIEDOZWOLONEGO (W TYM ZANIEDBANIA), ODPOWIEDZIALNOŚCI NA ZASADZIE RYZYKA, ZWOLNIENIA Z ODPOWIEDZIALNOŚCI, ODPOWIEDZIALNOŚCI PRODUKTOWEJ, NARUSZENIA UMOWY, NARUSZENIA GWARANCJI ALBO W INNYCH PRZYPADKACH I NAWET JEŻELI PODMIOT SPÓŁKI ZOSTAŁ POINFORMOWANY O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH SZKÓD. PONADTO, W NAJSZERSZYM ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ MAJĄCE ZASTOSOWANIE PRZEPISY PRAWA, ŁĄCZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ PODMIOTÓW SPÓŁKI WYNIKAJĄCA Z NINIEJSZEJ UMOWY EULA BĄDŹ ZWIĄZANA Z NIĄ LUB Z USŁUGAMI NIE PRZEKROCZY: (A) (EWENTUALNYCH) ŁĄCZNYCH KWOT ZAPŁACONYCH NAM PRZEZ UŻYTKOWNIKA ALBO NALEŻNYCH NAM OD UŻYTKOWNIKA Z TYTUŁU DANEJ GRY ALBO USŁUGI W OKRESIE 6 (SZEŚCIU) MIESIĘCY BEZPOŚREDNIO POPRZEDZAJĄCYCH ZDARZENIA STANOWIĄCE PODSTAWĘ TAKIEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI; ALBO (B) GDY NIE MA ZASTOSOWANIA PUNKT (A) – 50 USD (PIĘĆDZIESIĄT DOLARÓW). TE OGRANICZENIA I WYŁĄCZENIA DOTYCZĄCE ODSZKODOWAŃ OBOWIĄZUJĄ NAWET JEŚLI DOWOLNY ŚRODEK ZARADCZY NIE ZAPEWNIĄ ODPOWIEDNIEGO ZADOŚĆUCZYNIENIA I SĄ ZASADNICZE DLA WZAJEMNYCH ŚWIADCZEŃ UMOWNYCH POMIĘDZY UŻYTKOWNIKIEM A NAMI.

Niezależnie od powyższego w niektórych krajach, stanach, prowincjach czy innych systemach prawnych wyłączenie odpowiedzialności z tytułu określonych gwarancji albo ograniczenie odpowiedzialności w sposób określony powyżej nie jest dozwolone, więc powyższe postanowienia mogą nie obowiązywać w przypadku użytkownika. Zamiast tego, w takich systemach prawnych powyższe postanowienia dotyczące wyłączenia i ograniczenia odpowiedzialności obowiązują w maksymalnym zakresie dozwolonym zgodnie z przepisami prawa obowiązującymi w takich systemach prawnych. Ponadto żadna część niniejszej umowy EULA nie będzie stanowić uszczerbku dla praw ustawowych, które mogą przysługiwać użytkownikowi jako konsumentowi korzystającemu z Usług.

20. Zwolnienie z odpowiedzialności

Jeśli otrzymamy pozew wynikający z naruszenia przez użytkownika niniejszej umowy EULA albo dostępu użytkownika do usług albo korzystania przez użytkownika z Usług, użytkownik zgadza się wstąpić do takiego postępowania bądź ponieść koszty naszej obrony w takim postępowaniu sądowym.

Użytkownik zobowiązuje się zwolnić z odpowiedzialności (czyli pokryć wszystkie ewentualnie poniesione szkody), ponieść koszty obrony Podmiotów Spółki i zwolnić z odpowiedzialności podmioty spółki oraz ich pracowników, członków organów, w tym członków zarządu, przedstawicieli, wykonawców i innych przedstawicieli z tytułu wszystkich roszczeń, żądań, pozwów, szkód, odpowiedzialności, kosztów i wydatków (w tym w szczególności kosztów obsługi prawnej i ekspertyz) wynikających/związanych w dowolny sposób z: (a) dostępu użytkownika do usług albo korzystania przez użytkownika z Usług albo (b) wszelkich roszczeń, które, jeżeli okażą się być oparte na uzasadnionych podstawach, stanowiłyby naruszenie przez użytkownika któregośkolwiek postanowienia niniejszej umowy EULA. Użytkownik zobowiązuje się zwrócić nam kwoty wszelkich płatności dokonanych przez nas albo strat poniesionych przez nas, na podstawie orzeczenia sądu albo ugody, w odniesieniu do spraw określonych w niniejszym ustępie 20.

21. Rozwiązanie stosunku pracy

Zastrzegamy sobie prawo do wypowiedzenia niniejszej umowy EULA wedle naszego uznania, z zastrzeżeniem mających zastosowanie przepisów prawa. Przyczyny, dla których możemy wypowiedzieć niniejszą umowę EULA obejmują w szczególności: ograniczenie przez nas oferty gier w regionie użytkownika, naruszenie przez użytkownika niniejszej umowy EULA albo usunięcie Konta użytkownika Sklepu z aplikacjami.

W pełnym zakresie zgodnym z przepisami mającego zastosowanie prawa możemy zawiesić, modyfikować, albo wypowiedzieć dostęp użytkownika do Usług i korzystanie przez użytkownika z Usług, w tym wszelkich Gier, Towarów wirtualnych i Zawartości, bez ponoszenia odpowiedzialności i bez zawiadamiania użytkownika, jeśli (a) przestaniemy oferować Grę ogólnie danemu typowi użytkowników; (b) użytkownik

naruszy dowolne postanowienia niniejszej umowy EULA (w tym umów ze Sklepem z aplikacjami określonych w niniejszej umowie EULA); (c) właściciel Sklepu z aplikacjami usunie Konto użytkownika w Sklepie z aplikacjami; albo (d) w inny sposób uznamy za konieczne zawiesić albo zmodyfikować dostęp użytkownika do Usług i korzystanie przez niego z Usług albo wypowiedzieć niniejszą umowę EULA wedle naszego wyłącznego uznania. Użytkownik może wypowiedzieć niniejszą umowę EULA poprzez usunięcie i dezinstalację Gry na wszelkich urządzeniach lub poprzez usunięcie Konta w Sklepie z aplikacjami. Zawieszenie bądź modyfikacja dostępu użytkownika do Usług i korzystania przez użytkownika z nich spowoduje brak dostępu i możliwości korzystania z niektórych albo wszystkich Usług, wedle naszego wyłącznego uznania. Po wypowiedzeniu niniejszej umowy EULA prawa nadane użytkownikowi automatycznie wygasają, użytkownik nie ma prawa dalej korzystać z tych praw ani z niniejszej umowy EULA. Z zastrzeżeniem mających zastosowanie przepisów prawa możemy wedle naszego wyłącznego uznania zapewniać dalszy dostęp do Usług i umożliwiać dalsze korzystanie z nich przed takim wypowiedzeniem.

Jeśli wymagają tego mające zastosowanie przepisy prawa, niniejsza umowa EULA nie wymaga orzeczenia sądu do skuteczności wypowiedzenia ani doręczenia zawiadomienia przez urzędnika sądowego dla skuteczności wypowiedzenia.

Z zastrzeżeniem ograniczeń wynikających z mających zastosowanie przepisów prawa, wszelkie płatności i opłaty nie podlegają zwrotowi w żadnych okolicznościach niezależnie od tego, czy niniejsza Umowa EULA została rozwiązana.

Poniższe ustępy będą obowiązywać po rozwiązaniu niniejszej umowy EULA: 8 (wyłącznie pierwsze dwa zdania), 13, 19, 20, **Error! Reference source not found.** do 25 oraz niniejsze zdanie ust. 21.

22. Rozwiązywanie sporów i prawo właściwe

Prawem właściwym dla niniejszej umowy EULA jest prawo Singapuru. Na wypadek sporu strony ustalają, że będzie on rozstrzygany w drodze arbitrażu, z tytułu którego każda ze stron poniesie swoje własne koszty.

(a) Prawo właściwe. Użytkownik przyjmuje, że wszelkie spory, kwestie sporne, różnice zdań czy roszczenia wynikające z niniejszej umowy EULA, Gry czy Usług bądź ich dotyczące, w tym w zakresie istnienia, ważności, interpretacji, realizacji, naruszenia bądź wypowiedzenia niniejszej umowy EULA bądź dowolne spory dotyczące zobowiązań pozaumownych wynikających z niniejszej umowy EULA, Gry czy Usług (dalej zwane łącznie „**Sporami**”) będą rozstrzygane zgodnie z przepisami prawa Singapuru z wyłączeniem norm kolizyjnych i z wyłączeniem Konwencji Narodów Zjednoczonych z 1980 roku o umowach międzynarodowej sprzedaży towarów. Żadne przepisy prawa przewidujące, że zastosowane w umowie sformułowania należy interpretować na niekorzyść osoby je sporządzającej nie będą obowiązywać w odniesieniu do postanowień niniejszej umowy EULA.

(b) Rozwiązywanie sporów. Z zastrzeżeniem ograniczeń wynikających z przepisów mającego zastosowanie prawa, wszelkie Spory będą rozstrzygane i ostatecznie rozwiązywane w postępowaniu arbitrażowym prowadzonym przez Międzynarodowe Centrum Arbitrażu w

Singapurze (Singapore International Arbitration Centre, zwane dalej „SIAC”), zgodnie z obowiązującymi w momencie doręczenia zawiadomienia o arbitrażu Zasadami arbitrażu SIAC, które to zasady uznaje się za włączony do niniejszego ustępu przez odniesienie.

(c) Zasady arbitrażu. Arbitraż będzie prowadzony zgodnie z przepisami prawa Singapuru, z siedzibą trybunału arbitrażowego w Singapurze, a językiem postępowania arbitrażowego będzie język angielski. Trybunał będzie się składał z trzech arbitrów, zaś każda ze stron wyznaczy jednego arbitra w ciągu 30 (trzydziestu) dni od doręczenia zawiadomienia o arbitrażu. Wyznaczenie wspomnianych arbitrów zostanie potwierdzone przez SIAC i obaj arbitrzy zostaną poinformowani o konieczności wyboru trzeciego arbitra i wybiorą go w ciągu 10 (dziesięciu) dni od ich zatwierdzenia przez SIAC. Jeśli któraś ze stron nie wyznaczy arbitra, albo jeśli dwóch arbitrów nie osiągnie w ciągu 10 (dziesięciu) dni porozumienia co do trzeciego arbitra, tacy arbitrzy zostaną wyznaczeni przez Sekretarza Generalnego SIAC. Arbitrzy przyznają wyłącznie takie odszkodowanie, na którego przyznanie zezwala niniejsza umowa EULA.

(d) Koszty. Każda ze stron poniesie swoje własne koszty i wydatki (w tym w szczególności koszty obsługi prawnej) takiego ewentualnego arbitrażu; z zastrzeżeniem, że strony pokryją w równych częściach koszty arbitrażu i wynagrodzenie arbitrów.

(e) Zabezpieczenie roszczeń w drodze nakazu lub zakazu sądowego. Niezależnie od wszelkich odmiennych postanowień niniejszej umowy EULA każda ze stron może zawsze zwrócić się do sądu właściwego o nakaz albo zakaz bądź dowolne inne zabezpieczenie roszczeń na mocy przepisów prawa lub na mocy zasad słuszności.

23. Zakaz cesji

Użytkownik nie może przenieść ani dokonać cesji praw i obowiązków wynikających z niniejszej umowy EULA na żadną inną osobę.

Praw i obowiązków wynikających z niniejszej umowy EULA nie można przenieść na mocy przepisów prawa ani w inny sposób bez uzyskania naszej uprzedniej pisemnej zgody. Wszelkie próby dokonania przeniesienia albo cesji niniejszej umowy EULA przez użytkownika bez takiej zgody będą nieskuteczne. Z zastrzeżeniem ograniczeń wynikających z przepisów mającego zastosowanie prawa, niezależnie od nagłówka niniejszej części możemy swobodnie dokonywać przeniesienia bądź cesji niniejszej umowy EULA bez ograniczeń. Z zastrzeżeniem powyższych postanowień niniejsza Umowa EULA ma charakter wiążący i pozostaje w mocy w odniesieniu do jej stron oraz ich następców prawnych i dozwolonych cesjonariuszy.

24. Postanowienia różne

Niniejsza umowa EULA stanowi całość porozumienia między nami (brak zobowiązań wobec osób trzecich). Obowiązująca jest wersja umowy EULA w języku angielskim. Jeśli któreś z postanowień niniejszej umowy EULA okaże się nieważne, pozostałe jej postanowienia pozostają w mocy w maksymalnym dozwolonym zakresie. Niedochodzenie przez nas poszczególnych praw na podstawie niniejszej umowy EULA

nie oznacza, że nie będziemy ich dochodzić w przyszłości ani że nie będziemy dochodzić naszych pozostałych praw. Ponadto, za wyjątkiem Sklepów z aplikacjami, nikt inny niż użytkownik bądź my nie może egzekwować postanowień niniejszej umowy EULA.

- (a) Całość umowy. Niniejsza umowa EULA oraz wszelkie pozostałe dokumenty czy informacje, do których odnosi się niniejsza umowa EULA, stanowią całość porozumienia pomiędzy użytkownikiem a nami w kwestii Usług i ma znaczenie nadrzędne wobec wszelkich innych uprzednich ustnych czy pisemnych porozumień czy umów pomiędzy użytkownikiem a nami w kwestii Usług.
- (b) Język Umowy. Oryginalną wersją językową niniejszej Umowy EULA jest wersja angielska; wszelkie tłumaczenia są zapewniane wyłącznie w celach poglądowych. W maksymalnym zakresie dozwolonym przez przepisy mającego zastosowanie prawa użytkownik zrzeka się wszelkich przysługujących mu ewentualnie na mocy przepisów jego kraju praw do sporządzenia albo interpretowania niniejszej umowy EULA w jakimkolwiek innym języku.
- (c) Rozdzielność postanowień. Niniejsza Umowa EULA opisuje niektóre prawa Użytkownika. Użytkownikowi mogą przysługiwać inne prawa na mocy mających do niego zastosowanie przepisów prawa. Niniejsza Umowa EULA nie zmienia praw Użytkownika wynikających z przepisów prawa, które mają zastosowanie do Użytkownika, jeśli przepisy te nie zezwalają na taką zmianę. Jak wskazano powyżej, ograniczenia i wyłączenia gwarancji i środki prawne określone w niniejszej Umowie EULA mogą nie dotyczyć Użytkownika, jeżeli właściwy system prawny nie zezwala na nie w danych okolicznościach. Jeśli którekolwiek z postanowień niniejszej umowy EULA zostanie uznane przez sąd bądź trybunał właściwej jurysdykcji za niewykonalne, postanowienie takie zostanie wykonane w maksymalnym możliwym zakresie dopuszczalnym przez mające zastosowanie przepisy prawa a pozostałe postanowienia niniejszej umowy EULA pozostaną w mocy.
- (d) Brak zrzeczenia się postanowień. Działania bądź zaniechania użytkownika i nasze nie tworzą żadnych innych praw na mocy niniejszej umowy EULA, chyba że zostało to w sposób wyraźny przewidziane niniejszą umową EULA. Niewyegzekwowanie przez nas jakiegokolwiek prawa lub postanowienia niniejszej umowy EULA nie zostanie uznane za zrzeczenie się tego prawa lub postanowienia. Zrzeczenie się takiego prawa czy postanowienia będzie skuteczne wyłącznie w przypadku jeśli zostało dokonane w formie pisemnej przez jednego z naszych należycie umocowanych przedstawicieli. O ile niniejsza umowa EULA nie stanowi inaczej, skorzystanie przez jedną ze stron z dowolnych przysługujących jej środków prawnych przysługujących na mocy niniejszej umowy EULA nie będzie miało wpływu na inne środki prawne przysługujące na mocy niniejszej umowy EULA czy w inny sposób.
- (e) Prawa osób trzecich. Poza przypadkami opisanymi w ust. 12, osoba niebędąca stroną niniejszej umowy EULA nie jest upoważniona do wykonywania żadnego z jej postanowień.

25. Dane kontaktowe

W przypadku pytań dotyczących niniejszej umowy EULA bądź Gry, prosimy o kontakt z nami pod naszym Adresem e-mail działu pomocy.

Załącznik B-1: Regulamin Sklepu z aplikacjami

Pobierając grę ze Sklepu z aplikacjami, niezależnie od ewentualnych odmiennych postanowień niniejszej umowy EULA, użytkownik przyjmuje do wiadomości i wyraża zgodę na to, że:

- My, a nie Sklep z aplikacjami, ponosimy wyłączną odpowiedzialność za grę.
- Sklep z aplikacjami nie jest zobowiązany do udzielania pomocy ani wsparcia w odniesieniu do gry.
- W przypadku gdy gra nie działa zgodnie z którąkolwiek stosowną gwarancją (jeżeli takich udzielono), użytkownik może powiadomić Sklep z aplikacjami, który, w stosownych przypadkach, zwróci użytkownikowi równowartość ceny gry; w maksymalnym zakresie dozwolonym przez mające zastosowanie przepisy prawa Sklep z aplikacjami nie będzie mieć żadnego innego obowiązku wynikającego z gwarancji w odniesieniu do gry. Odpowiedzialność z tytułu wszelkich innych roszczeń, strat, zobowiązań, szkód, kosztów lub wydatków wynikających z niemożności spełnienia jakiegokolwiek gwarancji ponosić będziemy wyłącznie my.
- Do obowiązków Sklepu z aplikacjami nie należy rozpatrywanie jakichkolwiek roszczeń użytkownika ani osób trzecich dotyczących gry, ani też posiadania przez użytkownika gry i jej użytkowania, w tym w szczególności: (i) roszczenia dotyczące odpowiedzialności za produkt; (ii) jakiegokolwiek roszczenia, według których Gra nie spełnia jakiegokolwiek odnośnego wymogu prawnego albo regulacyjnego; oraz (iii) roszczenia wynikające z praw ochrony konsumentów albo podobnych praw.
- Jeśli osoba trzecia stwierdzi, że gra lub jej posiadanie i użytkowanie przez użytkownika narusza prawo własności intelektualnej jakiegokolwiek osoby trzeciej, za przeprowadzenie dochodzenia, obronę, ugodę czy też oddalenie przedmiotowego roszczenia z tytułu naruszenia prawa własności intelektualnej w zakresie wymaganym postanowieniami niniejszej umowy EULA odpowiadamy wyłącznie my.
- Sklep z aplikacjami i jego jednostki zależne są zewnętrznymi beneficjentami niniejszej umowy EULA, a wraz z przyjęciem niniejszej umowy EULA przez użytkownika Sklep z aplikacjami uzyska prawo do egzekwowania postanowień niniejszej umowy EULA względem użytkownika jako jej beneficjent niebędący jej stroną.
- Użytkownik oświadcza i gwarantuje, że: (i) użytkownik nie jest rezydentem kraju podlegającemu embargu rządu USA, uznawanego przez rząd USA za kraj „wspierający terroryzm” oraz (ii) nie znajduje się na prowadzonej przez rząd USA liście podmiotów objętych zakazem albo ograniczeniem.
- Korzystając z gry, użytkownik ma również obowiązek stosować się do wszelkich obowiązujących regulaminów osób trzecich lub podobnych umów.

Załącznik B-2: Regulamin PlayStation®

W przypadku gdy użytkownik gra w grę na Systemem PlayStation® i jest użytkownikiem SIEA (według poniższej definicji) lub SIEE (według poniższej definicji), wówczas – niezależnie od ewentualnych przeciwnych postanowień niniejszej umowy EULA – granie przez użytkownika w grę na Systemem PlayStation® podlega następującym warunkom:

- (a) My, a nie spółka SIE (zgodnie z definicją podaną poniżej), ponosimy wyłączną odpowiedzialność za grę.
- (b) Każda spółka SIE jest beneficjentem niniejszej umowy EULA niebędącym jej stroną. Umowa EULA jest umową wyłącznie pomiędzy nami a użytkownikiem, a nie pomiędzy spółką SIE a użytkownikiem. Określenie „**spółka SIE**” odnosi się do spółek Sony Interactive Entertainment, Inc. („**SIE INC.**”), Sony Interactive Entertainment America LLC („**SIEA**”), i Sony Interactive Entertainment Europe Ltd. („**SIEE**”) (przy czym SIE Inc., SIEA i SIEE będą dalej zwane łącznie „**spółkami SIE**”).
- (c) Zgodnie z warunkami niniejszej umowy EULA użytkownik może grać w grę tylko na takim Systemem PlayStation®, które posiada lub nad którym sprawuje kontrolę bądź na urządzeniu, na które grę dostarczyła PlayStation™Network. „PlayStation™Network” oznacza zastrzeżoną sieć online obsługiwaną przez spółki SIE lub ich jednostki stowarzyszone, dostępną za pośrednictwem urządzeń Sony lub innych urządzeń, jak również usługi świadczone jako część tej sieci lub za jej pośrednictwem, na przykład PlayStation™Now i PlayStation™Store. PlayStation™Network obejmuje także nowe określone przez spółki SIE usługi i funkcje stworzone i wprowadzone do oferty po dacie zawarcia niniejszej umowy EULA, jak również inne sieci online uruchomione po dacie zawarcia niniejszej umowy EULA.
- (d) Użytkownik zobowiązuje się nie kopiować, nie odtwarzać publicznie ani nie nadawać gry w sposób, na jaki nie wyraziliśmy zgody.

W przypadku gdy użytkownik gra w grę na Systemem PlayStation® i jest użytkownikiem SIEA, wówczas – niezależnie od ewentualnych przeciwnych postanowień niniejszej umowy EULA – granie przez użytkownika w grę na Systemem PlayStation® podlega również następującym dodatkowym warunkom:

- Purchase and use of items are subject to the Network Terms of Service and User Agreement. This online service has been sublicensed to you by Sony Interactive Entertainment America.

W przypadku gdy użytkownik gra w grę na Systemem PlayStation® i jest użytkownikiem SIEE, wówczas – niezależnie od ewentualnych przeciwnych postanowień niniejszej umowy EULA – granie przez użytkownika w grę na Systemem PlayStation® podlega również następującym dodatkowym warunkom:

- Użytkownik zobowiązuje się nie wykorzystywać Treści tworzonych przez użytkownika do celów komercyjnych bez zgody naszej i spółki SIEE. Użytkownik upoważnia spółkę SIEE, jej jednostki stowarzyszone oraz innych użytkowników PlayStation™Network do wykorzystywania, dystrybuowania, kopiowania, modyfikowania, wyświetlania i publikowania swoich Treści tworzonych przez użytkownika, swojego identyfikator internetowy PlayStation™Network (oraz, w zależności od decyzji, swojego imienia i nazwiska) za pośrednictwem PlayStation™Network i innych powiązanych usług, na przykład witryn internetowych związanych z grą. Użytkownik

upoważnia również spółkę SIEE do udzielania licencji, sprzedaży i innych rodzajów komercyjnego wykorzystania jego Treści tworzonych przez użytkownika (na przykład sprzedaży abonamentu na dostęp do Treści tworzonych przez użytkownika lub uzyskiwania przychodów związanych z Treściami tworzonymi przez użytkownika) bez opłat na jego rzecz, a także do wykorzystywania Treści tworzonych przez użytkownika w promocji produktów i usług PlayStation® i gry. „**Treści tworzone przez użytkownika**”: tekst, wiadomości, komentarze, obrazy, fotografie, dźwięk, muzyka, filmy, zasoby w ramach gry, filmy w ramach gry, informacje związane z grą oraz inne materiały i) utworzone przez użytkownika albo innych użytkowników w sieci PlayStation™Network lub ii) udostępniane przez użytkownika albo innych użytkowników przez sieć PlayStation™Network.

- Zgodnie z przepisami mającego zastosowanie prawa nie wyłączamy ani nie ograniczamy naszej odpowiedzialności za i) śmierć lub uszczerbek na zdrowiu wynikające z zaniedbania ze strony naszej, naszych pracowników, pełnomocników lub podwykonawców; ii) oszustwo lub świadome wprowadzenie w błąd; oraz iii) wszelkiej innej odpowiedzialności, której nie można wykluczyć ani ograniczyć zgodnie z przepisami mającego zastosowanie prawa. Zgodnie z powyższym oraz z ust. 19 niniejszej umowy EULA łączna odpowiedzialność podmiotów spółki wynikająca z niniejszej umowy EULA bądź związana z nią lub z usługami oraz wyłączny przysługujący użytkownikowi środek prawny są ograniczone do kwoty 50 GBP (albo jej ekwiwalentu w Walucie miejscowej).
- Zawartość zakupiona za pośrednictwem sklepu udostępnionego w grze oznacza, że została ona zakupiona od firmy Sony Interactive Entertainment Network Europe Limited („**SIENE**”) i podlega Warunkom świadczenia usług obowiązującym w sieci PlayStation™Network, z którymi można zapoznać się w sklepie PlayStation™Store. Prawa użytkownika należy sprawdzać przy każdym zakupie, ponieważ mogą one być różne w zależności od pozycji. Jeśli nie zaznaczono inaczej, zawartość dostępna w dowolnym sklepie udostępnionym w grze jest objęta tą samą klasyfikacją co gra.

Załącznik C-1: Zasady dotyczące transmisji na żywo (streamingu)

Wprowadzenie.

Życzymy zadowolenia w związku z korzystaniem z naszych Gier; jednocześnie wspieramy zainteresowanie użytkowników w tworzeniu materiałów wideo z rozgrywek, zarówno na żywo, jak i nagrywanych („**Materiały wideo**”), przedstawiających innym doświadczenia użytkownika z Gry z wykorzystaniem obrazów zatrzymanych i ruchomych, efektów dźwiękowych, muzyki z Gry lub innych zasobów z naszych Gier („**Treści**”). Należy jednak pamiętać, że w większości przypadków korzystanie z naszych Treści bez naszej zgody jest niezgodne z prawem i stanowi naruszenie naszych praw. Celem niniejszych zasad jest poinformowanie użytkownika, o ograniczonych prawach, jakich udzielamy mu na udostępnianie w Materiałach wideo swoich doświadczeń związanych z naszymi Treściami.

Wykorzystywanie przez użytkownika naszych Treści musi być ograniczone do celów niekomercyjnych, z wyjątkiem sytuacji wyraźnie określonych w niniejszych Zasadach dotyczących transmisji na żywo (streamingu):

Użytkownik może wykorzystywać nasze Treści w swoich Materiałach wideo wyłącznie do celów niekomercyjnych, z wyjątkiem sytuacji wyraźnie określonych w niniejszych Zasadach dotyczących transmisji na żywo (streamingu). W związku z tym użytkownikowi nie wolno udzielać licencji na własne Materiały wideo wykorzystujące nasze Treści żadnej spółce ani innej osobie za opłatą albo za wynagrodzeniem w innej formie, ani do wykorzystania komercyjnego bez uprzedniego uzyskania naszej pisemnej zgody. Zwracamy uwagę, że zastrzegamy sobie prawo do wykorzystywania własnych Materiałów wideo do celów komercyjnych. Ponadto wszelkie Materiały wideo użytkownika wykorzystujące nasze Treści muszą zawierać komentarz, sposób gry lub wystarczający stopień oryginalności, aby – wedle naszego uznania – miały charakter edukacyjny lub promocyjny. Przykładami Materiałów wideo NIESPEŁNIAJĄCYCH kryteria według niniejszych zasad są klipy lub sceny wycięte z gier lub nagrania konkretnej ścieżki dźwiękowej z gry (bez komentarza omawiającego wyciętą scenę lub ścieżkę dźwiękową).

Zezwalamy jednak na otrzymywanie przez użytkownika płatności w formach określonych poniżej pod warunkiem przestrzegania pozostałych postanowień niniejszych Zasad dotyczących transmisji na żywo (streamingu):

- Monetyzacja Materiałów wideo użytkownika wykorzystująca naszą Treść za pośrednictwem reklam dostarczanych przez platformę, na której zamieszczono Materiał wideo użytkownika, np. YouTube czy Twitch („**Platformę**”).
- Przyjmowanie darowizn za pośrednictwem łącza do przekazywania darowizn zamieszczonego w profilu użytkownika lub w opisie Materiału wideo na Platformie.

Dozwolone sposoby dystrybuowania przez użytkownika jego Materiałów wideo:

Zgodnie z postanowieniami odpowiedniej umowy EULA i niniejszych Zasad dotyczących transmisji na żywo (streamingu) użytkownik może tworzyć Materiały wideo z wykorzystaniem naszych Treści i może dystrybuować takie Materiały wideo w witrynach, w których oglądający mogą nieodpłatnie wyświetlać te Materiały wideo. Rozumiemy, że niektóre witryny mogą oferować usługi za opłatą. Jeżeli witryna, w której zamieszczono te Materiały wideo, umożliwia ich bezpłatne wyświetlanie przez oglądających, użytkownik może dystrybuować swoje Materiały wideo w tej witrynie.

Czego nie wolno zamieszczać w Materiale wideo wykorzystującym nasze Treści:

Użytkownikowi nie wolno zamieszczać w jakimkolwiek Materiale wideo (ani zamieszczać w pobliżu Materiału wideo lub na tej samej stronie łączyć do) jakichkolwiek treści, które na mocy postanowień umowy EULA są niedozwolone jako Treści użytkownika, ani następujących treści:

- jakichkolwiek treści, które mogłyby sugerować, że Materiał wideo został wyprodukowany przez nas albo że promujemy użytkownika bądź jego Materiał wideo (chyba że użytkownik zawarł z nami odrębną pisemną bądź inną umowę dotyczącą promowania, obejmującą dany Materiał wideo);
- jakichkolwiek informacji związanych z oszustwami, sposobami, wykorzystywaniem, błędami czy programami osób trzecich, w tym łącznie do powyższych; ani
- sposobów wykorzystywania naszych Treści naruszających przepisy obowiązującego prawa bądź oszczerczych wobec nas, bądź – wedle naszego uznania – mogących zaszkodzić wartości lub dobrej reputacji naszej, naszych jednostek stowarzyszonych, naszych produktów, Treści lub marek.
- Jakiegokolwiek zachowania naruszającego zasady moralności publicznej i etyki.

Oznaczanie materiałów wideo jako odpowiednich w następujący sposób:

Materiały wideo użytkownika muszą być zgodne z wytycznymi oznaczania Gry, której dotyczą, i w żadnym razie nie mogą zawierać treści naruszających warunki oceny „T” tablicy ocen oprogramowania rozrywkowego (Entertainment Software Rating Board, „ESRB”) lub oceny „16” według europejskiego systemu oceniania gier (Pan European Game Information, „PEGI”).

Ujawnianie informacji – użytkownik musi wskazać nas jako posiadaczy praw autorskich do naszych Treści i wskazać, że nie są one przez nas promowane:

W każdym Materiale wideo wykorzystującym nasze Treści, który użytkownik prezentuje, musi zawrzeć wyraźne wyłączenie odpowiedzialności (na początku Materiału wideo albo – w przypadku transmisji na żywo (streamingu) – w pobliżu Materiału wideo widoczną czcionką) o następującej treści:

- Fragmenty zaprezentowanej tu treści, w tym znaki towarowe i prawa autorskie oraz inne prawa własności intelektualnej należą do bądź są w posiadaniu Sharkmob AB bądź jej licencjodawców i wszystkie prawa związane z nimi i ich dotyczące są zastrzeżone przez Sharkmob AB. Niniejszy materiał nie stanowi oficjalnego materiału Sharkmob AB i nie został zatwierdzony ani nie jest promowany przez Sharkmob AB.

Ważne informacje dodatkowe:

Wedle własnego uznania możemy odebrać użytkownikowi prawo do hostowania, dystrybuowania lub udostępniania w inny sposób Materiału wideo wykorzystującego nasze Treści z przyczyn biznesowych lub innych bez uprzedniego powiadomienia ani jakiegokolwiek odpowiedzialności wobec użytkownika. W takich przypadkach możemy (ale nie musimy) skontaktować się z użytkownikiem lub odpowiednimi witrynami bądź Platformami w związku z odebraniem takich praw w stosunku do takiego Materiału wideo.