

Ogólne warunki użytkowania – Umowa ramowa

1. Przedmiot umowy ramowej, zakres obowiązywania

- 1.1. Te ogólne warunki użytkowania regulują zawarcie, treść i zakończenie ramowej umowy użytkowania („Umowa ramowa”) między Gameforge 4D GmbH, Albert-Nestler-Straße 8, 76131 Karlsruhe („Gameforge”) i użytkownikiem¹.
- 1.2. Zakres zastosowania umowy ramowej obejmuje wszystkie produkty cyfrowe (treści cyfrowe i usługi cyfrowe), które udostępnione zostaną przez Gameforge („usługi Gameforge”). Dotyczy to także usług Gameforge, które są oferowane przez obsługiwane przez osoby trzecie kanały dystrybucyjne i platformy, przy czym ogólne warunki handlowe takich osób trzecich mają wyższy priorytet niż regulacje tej umowy ramowej w razie konfliktu.
- 1.3. Korzystanie z pojedynczych usług Gameforge warunkowane jest przez oddzielne umowy jednostkowe, dla których uzupełniająco obowiązuje umowa ramowa („umowa jednostkowa” / „umowy jednostkowe”), przykładowo przy korzystaniu z określonej oferowanej przez Gameforge gry lub przy zakupie treści cyfrowych w grze. Dla określonych umów jednostkowych obowiązują szczególne warunki, które w razie sprzeczności mają wyższy priorytet niż umowa ramowa („warunki szczególne”). Pojedyncze usługi Gameforge mogą zawierać specyficzne zasady gry, które muszą być przestrzegane przez użytkownika („zasady gry”).
- 1.4. Odbiegające od umowy ramowej lub umów jednostkowych warunki użytkownika nie mają zastosowania.

2. Warunki korzystania z usług Gameforge

- 2.1. Warunkiem korzystania z usług Gameforge jest występowanie obowiązującej umowy ramowej między Gameforge a użytkownikiem.
- 2.2. Jako użytkownicy skutecznie zawierać umowę ramową mogą tylko osoby fizyczne i tylko wówczas, kiedy działają one jako konsumenci, czyli nie w celu działalności gospodarczej lub samodzielnej działalności zawodowej. Wyjątki wymagają wcześniejszej zgody Gameforge w formie tekstowej, chyba że rejestracja służy ochronie interesów prawnych użytkownika.
- 2.3. Usługi Gameforge mogą być używane tylko w aktualnej wersji. Po stronie użytkownika pozostaje zapewnienie wymaganej aktualności i odpowiedniości oprogramowania i sprzętu.
- 2.4. Osoby małoletnie mogą korzystać z usług Gameforge tylko wówczas, gdy posiadają na to zgodę przedstawicieli ustawowych i użytkownik w ramach danego oznaczenia wiekowego osiągnął podany wiek minimalny.

¹ Stosowana forma męska odnosi się do użytkowników każdej płci.

3. Zawarcie umowy ramowej

- 3.1. Umowa ramowa jest zawierana przez rejestrację użytkownika w Gameforge. Do rejestracji użytkownik zobowiązany jest podać swój stale dostępny adres mailowy i wybrane przez użytkownika hasło. Rejestracja zostaje zakończona, kiedy Gameforge aktywuje konto dla użytkownika. Gameforge może uzależnić aktywowanie konta użytkownika od tego, czy użytkownik podda walidacji swój adres mailowy (procedura Opt In).
- 3.2. Jeśli jest to oferowane przez Gameforge, do rejestracji zamiast adresu mailowego można zastosować także konta oferentów trzecich (np. sieci społecznościowych) użytkownika do rejestracji. Oprócz tego zawarcie umowy ramowej następuje zgodnie z opisem w punkcie 3.1.
- 3.3. Z użytkownikiem, który nabywa usługi Gameforge przez kanały dystrybucyjne obsługiwane przez osoby trzecie i który wcześniej nie zawarł umowy ramowej z Gameforge, odmiennie od nr 3.1 umowa ramowa zostaje zawarta przez to, że użytkownik przez swoje konto użytkownika występujące na danym kanale dystrybucyjnym uruchomi wykonanie usługi Gameforge (ewentualnie po jej instalacji), naciskając przycisk „Graj” lub w podobny sposób skorzysta z przycisku oznaczającego uruchomienie programu.
- 3.4. Zawarcie umowy ramowej musi następować indywidualnie przez użytkownika. Rejestracja przez przedstawicieli lub inne osoby trzecie jest niedopuszczalna, o ile nie są to przedstawiciele ustawowi użytkownika.
- 3.5. Regulacje tej umowy ramowej mają zastosowanie w okresie użytkowania także w przypadkach, w których przewidziany jest wyjątek od wymogu rejestracji (np. przez oznaczenie „graj teraz!”). Zapis stanu gry wymaga rejestracji użytkownika.
- 3.6. Nie przysługuje prawo do zawarcia umowy ramowej. Objęcie przez innego użytkownika warunków umowy ramowej dotychczasowego użytkownika wymaga zgody Gameforge.

4. Dostęp do konta użytkownika, komunikacja i wyjaśnienia

- 4.1. Użytkownik jest zobowiązany zachowywać swoje hasło w tajemnicy, stosować je wyłącznie do korzystania z usług Gameforge i chronić przed nieuprawnionym dostępem osób trzecich. Użytkownik bez zgody Gameforge nie może przenosić ani przekazywać swojego konta użytkownika osobom trzecim. Użytkownik nie jest uprawniony do stosowania danych logowania innego użytkownika.
- 4.2. Użytkownik zobowiązany jest niezwłocznie informować Gameforge, jeśli występują będą podejrzenia nieuprawnionego dostępu do konta użytkownika. Gameforge może w takim przypadku tymczasowo zablokować konto użytkownika. Konto zostanie ponownie zwolnione dla użytkownika, kiedy podejrzenie nieuprawnionego dostępu zostanie wyeliminowane.
- 4.3. Wyjaśnienia Gameforge następująco będą drogą mailową. Użytkownik jest zobowiązany zapewnić swój dostęp do podanego przy rejestracji konta e-mail. Gameforge jest uprawniona wysyłać informacje do użytkownika alternatywnie na dostępną dla użytkownika skrzynkę poczty elektronicznej jego konta użytkownika lub przysyłać je przez podświetlenie wiadomości w usłudze Gameforge. Firma Gameforge nie jest uprawniona do odsyłania użytkownika w

sprawach pomocy technicznej do komunikowania się wyłącznie przez system pomocy technicznej.

- 4.4. Gameforge jest uprawniona domagać się od użytkownika odpowiednich potwierżeń tożsamości lub uprawnień, jeśli występują w tym zakresie wątpliwości i wyeliminowanie tych wątpliwości jest konieczne dla prawidłowej realizacji usług przez Gameforge.

5. Korzystanie z usług Gameforge i udostępnianie ich funkcji

- 5.1. Gameforge przyznaje użytkownikowi niewyłączne prawo użytkowania treści cyfrowych usług Gameforge, które jest ograniczone czasowo i upływa najpóźniej z zakończeniem umowy ramowej („prawo użytkowania”). Prawo użytkowania jest zwłaszcza ograniczone przez regulacje zawarte w nr 6. Oprócz tego wszystkie prawa do usług Gameforge pozostają zastrzeżone.

- 5.2. Gameforge wykonuje świadczenia w ramach usług Gameforge (włącznie z przyznawaniem prawa użytkowania według nr 5.1), nieodpłatnie, o ile w umowach jednostkowych nie jest uzgodnione wynagrodzenie.

- 5.3. Gameforge jest uprawniona przerwać bez zapowiedzi oferowanie usług Gameforge z poważnych powodów technicznych lub z tytułu wymaganych prac konserwacyjnych. We wszystkich innych przypadkach w odpowiedni sposób następuje zapowiedź z odpowiednim terminem. Gameforge nie jest zobowiązana do zapewnienia określonej minimalnej dostępności usług Gameforge.

- 5.4. W przypadku usług Gameforge, które są nieodpłatnie udostępniane użytkownikowi, Gameforge jest każdorazowo uprawniona do zmian cech produktowych wszelkiego rodzaju. W przypadku usług Gameforge, które są udostępniane po zapłacie ceny i trwale lub które są równe cenom ustawowym, Gameforge jest uprawniona do zmian cech produktowych, kiedy

- a) warunkują to prawa osób trzecich,
- b) wykonywane są rozszerzenia treści lub funkcji,
- c) przekształcenie dotyczy tylko dopasowania w zakresie fabuły narracyjno-treściowej, formy treściowej estetycznej, balansu gry, sterowania funkcjami lub zasad gry,

i w dopuszczalnych przypadkach ustawowych. Dotyczy to tylko sytuacji, kiedy przez zmianę nie powstają żadne dodatkowe koszty dla użytkownika.

- 5.5. Użytkownik udziela Gameforge nieodpłatnie trwale, nieodwołalne i niewyłączne prawo do użytkowania treści wprowadzonych publicznie w ramach usług Gameforge („treści generowane przez użytkownika”) włącznie z treściami wprowadzanymi i przedstawianymi przez występujące funkcje komunikacji. Gameforge nie uznaje treści wstawionych przez użytkowników za własne i informuje, że Gameforge nie może przeprowadzać kompletnej weryfikacji treści generowanych przez użytkownika. Użytkownik ma możliwość zgłaszania do Gameforge treści, które wydają się niezgodne z prawem. Użytkownik nie ma prawa do publikowania określonych treści w ramach usług Gameforge. Nieodpłatne udzielenie prawa nie odnosi się do treści generowanych przez użytkownika, które na podstawie umów jednostkowych Gameforge można byłoby bezpośrednio transferować lub przekazywać w stosunku do wynagrodzenia na osoby trzecie.

5.6. Działania w zakresie gry, które będą udostępniane jako część usług Gameforge, nie mają charakteru czynności prawnej. Dotyczy to zwłaszcza zastosowania treści cyfrowych w grze, które użytkownik nabył odpłatnie lub nieodpłatnie.

6. Obowiązki użytkownika dot. zaniechania

6.1. Jeśli Gameforge jednoznacznie na to nie pozwala, użytkownik nie jest uprawniony do edytowania usług Gameforge lub ich części, powielania ich, rozpowszechniania, przedstawiania publicznie, użytkowania komercyjnie lub stosowania poza uzgodnionymi umownie celami. Dopuszczalne jest tylko warunkowane technicznie powielanie w celu zgodnego z przeznaczeniem użytkowania usług Gameforge. Wskazówki dotyczące praw autorskich i oznaczenia marek nie mogą być zmieniane ani usuwane.

6.2. Działania w celu zatuszowania prawdziwego adresu IP użytkownika nie mogą być przeprowadzane.

6.3. Dekompilacja i inne rodzaje wnioskowania wstecz różnych stopni produkcji (projektowanie odwrócone) treści cyfrowych udostępnionych przez Gameforge jest zabronione.

6.4. Użytkownik jest zobowiązany unikać wszelkich form manipulacji i ingerencji w zakresie usług Gameforge. W szczególności użytkownik nie jest uprawniony,

- a) do podejmowania działań lub stosowania środków pomocniczych, które mogą negatywnie oddziaływać na zgodne z przeznaczeniem działanie lub przebieg programu lub gry; zaliczają się do tego zwłaszcza korzystanie z tak zwanych cheatów, modów, hacków, botów (i podobnych programów i funkcji, które automatyzują ręcznie wykonywane działania) i narzędzi z zakresu datamining,
- b) do celowego korzystania z występujących błędów programowania (bugi), aby osiągnąć korzyści w stosunku do innych użytkowników,
- c) do niewspółmiernego lub nadmiernego obciążenia zasobów technicznych usług Gameforge,
- d) do blokowania treści wygenerowanych przez Gameforge, do nadpisywania lub modyfikowania lub w inny sposób ingerowania w usługi Gameforge,
- e) do nieuprawnionego dostępu do danych, zwłaszcza do danych osobowych innych użytkowników.

6.5. Użytkownik jest zobowiązany do tego, aby

- a) nie zawierać więcej niż jednej umowy z Gameforge,
- b) nie pozyskiwać odpłatnie treści usług Gameforge od innych użytkowników ani nie zbywać ich osobom trzecim za wynagrodzenie, o ile nie jest to w pojedynczym przypadku dozwolone przez Gameforge.

- c) nie użytkować tak zwanych serwerów prywatnych; obejmuje to produkty cyfrowe, które są stosowane na podstawie nieautoryzowanego korzystania lub zmiany oprogramowania klienta lub serwerowego lub innych treści cyfrowych usług Gameforge,
- d) nie obciążać w związku z użytkowaniem usług Gameforge innych użytkowników lub osób zaangażowanych przez Gameforge ani nie naruszać zasad gry,
- e) nie rozpowszechniać przy korzystaniu z usług Gameforge treści, które
 - (1) naruszają marki, prawa autorskie, tajemnice firmowe lub inne prawa osób trzecich,
 - (2) mają charakter obsceniczny, rasistowski, gloryfikujący przemoc, pornograficzny, szkodliwy dla młodzieży lub naruszający dobre obyczaje lub takich, które mogą negatywnie wpłynąć na rozwój dzieci i młodzieży,
 - (3) zawierają obelgi lub nieprawdziwe fakty o osobach trzecich lub w inny sposób naruszają dobro jednostek;
 - (4) mają nieodpowiednie brzmienie lub podają treści polityczne lub religijne w sposób ekspansywny lub natrętny,
 - (5) zawierają w nieuprawniony sposób dane osobowe osób trzecich,
 - (6) zawierają reklamę lub inne treści komercyjne,
 - (7) mogą budzić fałszywe wrażenie, że są udostępniane lub wspomagane przez Gameforge,
 - (8) wzywają do udziału w łańcuszkach lub do naruszenia zasad gry lub przeciwko umowie ramowej.

6.6. Użytkownik jest zobowiązany nie podejmować wszelkich działań, które pod wpływem skutku są równoznaczne z działaniami wymienionymi w 6.1-6.5.

7. Skutki naruszenia obowiązków

7.1. Gameforge w przypadku naruszenia przez użytkownika obowiązków z tej umowy ramowej lub szczególnych warunków lub umów jednostkowych uprawniona jest

- a) domagać się przerwania tego typu zachowań i ich eliminacji. W razie naruszeń przeciwko nr 6.5 lit. e) Gameforge jest uprawniona do kasowania danych treści,
- b) ostrzegania lub upominania użytkownika,
- c) danego użytkownika według własnej oceny tymczasowo lub trwale w przypadku poważnych naruszeń obowiązków wykluczać z użytkowania usług Gameforge i blokować jego konto użytkownika; prawo do trwałego wykluczenia z użytkowania stanowi równocześnie nadzwyczajne wypowiedzenie umowy ramowej, o ile wykluczenie nie odnosi się jednoznacznie do określonej usługi Gameforge.

- 7.2. Prawo do tymczasowego wykluczenia użytkownika zgodnie z nr 7.1, lit. c) przysługuje Gameforge już wówczas, kiedy występuje podejrzenie, że użytkownik naruszył umowę ramową lub dane stosowane uzupełniające warunki i zasady.
- 7.3. Jeśli użytkownik został trwale wykluczony zgodnie z nr 7.1 lit. c) bez wcześniejszej zgody Gameforge nie może zarejestrować nowego konta użytkownika.
- 7.4. Dalsze prawa Gameforge z tytułu tej umowy ramowej, z warunków szczególnych, z umów jednostkowych i z ustawy pozostają niezmienione, zwłaszcza prawo do nadzwyczajnego wypowiedzenia zgodnie z nr 9.4.

8. Ograniczenie odpowiedzialności w kwestii odszkodowania i zwrotu nakładów

- 8.1. Gameforge odpowiada na podstawie regulacji ustawowych za szkody użytkownika, które zostaną spowodowane przez umyślne lub wynikające z rażącego zaniedbania działania Gameforge lub jej podwykonawców. To samo dotyczy szkód osobowych i szkód zgodnie z ustawą o odpowiedzialności produktowej.
- 8.2. Oprócz tego odpowiedzialność Gameforge w zakresie odszkodowania - niezależnie od podstawy prawnej - zgodnie z zasadami wymienionych regulacji jest ograniczona, o ile z gwarancji przyjętej przez Gameforge nie wynika inaczej:
 - a) za szkody spowodowane lekkim zaniedbaniem Gameforge odpowiada tylko wówczas, kiedy wynikają one z naruszenia istotnych obowiązków umownych (zobowiązań kardynalnych). Zobowiązania kardynalne to takie zobowiązania umowne, których wypełnienie dopiero umożliwia zgodną z przepisami realizację umowy i których przestrzegania użytkownik może się spodziewać. O ile Gameforge ponosi odpowiedzialność z tytułu zwykłego zaniedbania, odpowiedzialność firmy Gameforge ograniczona jest do typowo przewidywalnej szkody.
 - b) Odpowiedzialność Gameforge za spowodowaną w wyniku lekkiego zaniedbania przez Gameforge utratę danych lub programów jest ograniczona do typowego nakładu na przywrócenie, który występowałby przy regularnym i odpowiednim w danych okolicznościach zabezpieczeniu danych przez użytkownika.
- 8.3. Regulacje powyższych punktów (numery 8.1-8.2) obowiązują odpowiednio także dla ograniczenia obowiązku zwrotu w przypadku poniesionych nakładów (§ 284 BGB).
- 8.4. Powyższe ograniczenia odpowiedzialności (numery 8.1-8.3) obowiązują także na rzecz członków organów i podwykonawców Gameforge.

9. Okres obowiązywania umowy i wypowiedzenie

- 9.1. Umowa ramowa zostaje zawarta na czas nieokreślony. Może ona zostać wypowiedziana w każdej chwili na warunkach zwykłych w terminie dwóch tygodni. To samo dotyczy umów jednostkowych, o ile nie są tam podejmowane odmiennie regulacje.
- 9.2. Każde wypowiedzenie umowy ramowej obowiązuje równocześnie jako wypowiedzenie wszystkich umów jednostkowych w najbliższym możliwym czasie. W przypadku stałego okresu obowiązywania lub dłuższych terminów wypowiedzenia lub wielu umów jednostkowych umowa

ramowa kończy się przy wypowiedzeniu zwykłym, odmiennie od nr 9.1, dopiero w momencie wypowiedzenia ostatnio zmienionej umowy jednostkowej.

- 9.3. Wypowiedzenie umowy jednostkowej obowiązuje tylko wówczas także jako równoczesne wypowiedzenie umowy ramowej, kiedy wynika to jednoznacznie z deklaracji wypowiedzenia.
- 9.4. Każda strona ma prawo wypowiedzieć umowę ramową z ważnego powodu bez zachowania okresu wypowiedzenia. Za ważną przyczynę uznaje się w szczególności jedną z następujących sytuacji:
- a) użytkownik w znaczny lub stały sposób narusza obowiązki z nr 6 lub
 - b) użytkownik w ramach użytkowania usług Gameforge dopuszcza się popełnienia czynów karalnych.
- 9.5. Wypowiedzenie wymaga formy tekstowej pod rygorem nieważności. Użytkownik może ogłosić wypowiedzenie także przez naciśnięcie odpowiednio oznaczonego przycisku, o ile taki przycisk jest udostępniany przez Gameforge.
- 9.6. Jeśli Gameforge z przyczyny niezależnej od użytkownika zadeklaruje nadzwyczajne wypowiedzenie umowy jednostkowej lub umowy ramowej lub trwale przerwie eksploatację danych usług Gameforge przed uzyskaniem skuteczności przez wypowiedzenie, użytkownik jest uprawniony domagać się wartości pozostałej zapisanej na konto użytkownika, bezpośrednio pozyskanego przez płatność pieniężną salda lub pozostałego okresu obowiązywania odpłatnych usług Gameforge. Oprócz tego zwrot nie następuje.

10. Zmiana ogólnych warunków użytkowania

Gameforge jest uprawniona do zmiany warunków tej umowy ramowej, jeśli na podstawie zmiany sytuacji prawnej, zakresu lub funkcji usług Gameforge, uwarunkowań rynkowych lub porównywalnych okoliczności występuje uzasadniony interes. Gameforge poinformuje użytkownika zgodnie z nr 4.3 o zmienionych warunkach na miesiąc przed uzyskaniem ich skuteczności („informacja o zmianie”). Jeśli użytkownik nie sprzeciwi się tej zmianie umowy ramowej w ciągu miesiąca lub będzie kontynuował korzystanie z usług Gameforge po skutecznieniu się zmian, uznaje się to za konkludentną zgodę użytkownika na zmiany. Gameforge zachowuje prawo do wypowiedzenia zgodnie z nr 9.1 w razie sprzeciwu użytkownika. Użytkownik będzie informowany w ramach informacji o zmianach o znaczeniu terminu miesięcznego, kontynuowanym użytkowaniu, możliwości sprzeciwu i możliwości wypowiedzenia przez Gameforge.

11. Stosowane prawo, procedura łagodzenia sporów, klauzula salwatoryjna

- 11.1. Obowiązuje wyłącznie prawo Republiki Federalnej Niemiec z wyłączeniem Konwencji Wiedeńskiej i przepisów międzynarodowego prawa prywatnego. Jeśli użytkownik jako konsument w dniu zawarcia umowy (rejestracja, nabycie odpłatnych usług) ma swoje zwykłe miejsce pobytu w innym kraju w Unii Europejskiej, zastosowanie obowiązujących przepisów prawnych danego kraju nie podlega wyborowi prawa podanemu w zdaniu 1.

- 11.2. Gameforge nie jest zobowiązana do udziału w procedurze łagodzenia sporów przed jednostkami rozjemczymi i nie uczestniczy w takich lub podobnych procedurach.
- 11.3. W razie nieskuteczności poszczególnych regulacji tej umowy ramowej pozostałe regulacje pozostają w mocy. W miejsce nieskutecznej regulacji wchodzi regulacja ustawowa.

Stan na: marzec 2023