

Sprache: Polski (Polnisch)



OGRAŃCZONA UMOWA UŻYTKOWNIKA oprogramowania komputerowego CRYISIS (w skrócie „CRYISIS”, „gry CRYISIS” lub „Oprogramowania”)

1. Przedmiot umowy

Niniejsza umowa (zwana w dalszej części dokumentu „Umową”) dotyczy korzystania z gry komputerowej CRYISIS i zostaje zawarta pomiędzy firmą Crytek GmbH (w skrócie „CRYTEK”) i Tobą, użytkownikiem końcowym (w skrócie „Użytkownikiem” lub „Tobą”).

Umowa ta zaczyna obowiązywać od momentu, gdy Użytkownik po raz pierwszy rozpocznie pobieranie, instalację, wczytywanie lub w jakikolwiek inny sposób skorzysta z gry CRYISIS.

Pobieranie, instalacja, wczytywanie lub jakikolwiek inne wykorzystanie z tego Oprogramowania jest równoznaczne z tym, że Użytkownik zgadza się na wszystkie warunki zawarte w niniejszej Umowie, jak i dokumentacji dodatkowej. Przed korzystaniem z gry CRYISIS Użytkownik powinien dokładnie przeczytać niniejszą Umowę. Jeśli nie zgadzasz się na warunki zawarte w niniejszym dokumencie, nie wolno Ci korzystać z Oprogramowania.

2. Udzielenie licencji

Zgodnie z warunkami niniejszej Umowy firma CRYTEK udziela Użytkownikowi osobistego, niezbywalnego i niewyłącznego prawa użytkowania gry CRYISIS (w skrócie „Licencji”) w okresie czasu ustanowionym poniżej i na warunkach określonych w instrukcji lub opakowaniu do tego Oprogramowania.

3. Prawa własności intelektualnej

Wszystkie prawa autorskie, znaki handlowe oraz wszelkie prawa własności intelektualnej związane z grą CRYISIS są własnością firmy CRYTEK. Chroni je niemieckie i międzynarodowe prawo autorskie, a także pozostałe prawa, które mają zastosowanie w takich przypadkach. Użytkownik wraz z grą CRYISIS nie otrzymuje jej na własność, podobnie jak żadne prawa własności intelektualnej, między innymi (ale i nie tylko) wszystkie te, które odnoszą się do Oprogramowania, nie ulegają przeniesieniu na Użytkownika.

4. Zastrzeżenie praw

Firma CRYTEK zastrzega sobie wszelkie prawa nie przyznane w ramach niniejszej Umowy. Użytkownik niniejszym nie otrzymuje żadnego prawa ani licencji na kopiowanie, dystrybucję, publiczne odtwarzanie lub jakiegokolwiek inne wykorzystanie gry CRYISIS, zarówno w części jak i w całości. To samo dotyczy znaków handlowych CRYTEK, CRYISIS, CRYENGINE, FARCRY lub jakiegokolwiek innych znaków handlowych firmy CRYTEK czy też pozostałych firm.

5. Ograniczenie użytkowania Oprogramowania

Wykorzystanie gry CRYISIS w celu, który nie został opisany w punkcie drugim jest surowo zabronione i stanowi naruszenie warunków Umowy przez Użytkownika.

Zakaz ten obejmuje, ale i nie ogranicza się do następujących sytuacji:

- kopiowanie, reprodukcja, produkcja lub dystrybucja (płatna lub darmowa) gry CRYISIS, w częściach lub w całości, w ramach dowolnego nośnika danych
- przenoszenie, sprzedawanie, podlicencjonowanie czy leasing dowolnych praw do gry CRYISIS osobom trzecim
- wykorzystywanie gry CRYISIS wbrew etyce lub obowiązującemu prawu
- modyfikacja gry CRYISIS lub tworzenie jakiegokolwiek dzieł pochodnych (z wyjątkiem tych, które zostały określone w umowie dotyczącej edytora SANDBOX 2 dla gry CRYISIS lub pakietu MOD SDK dla gry CRYISIS)

- dekomplilacja, rozkładanie Oprogramowania na czynniki pierwsze, dezasemblacja.

Użytkownik zobowiązuje się nie usuwać żadnych not prawnych, w tym znaków handlowych i not o prawie autorskim, które zostały umieszczone przez firmę CRYTEK w grze CRYISIS i/lub wszelkich materiałach drukowanych do niej dołączonych.

6. Czas trwania i wygaśnięcie Umowy

Warunki niniejszej umowy oraz prawa, które przysługują objętemu nią Użytkownikowi zaczynają obowiązywać w momencie, gdy ten rozpocznie pobieranie, instalację, wczytywanie lub w jakikolwiek inny sposób zacznie korzystać z gry CRYISIS. Wygasają one w momencie, gdy Oprogramowanie zostanie wycofane z rynku. Następuje to bez żadnego uprzedniego powiadomienia.

Licencjodawca może unieważnić niniejszą Umowę w dowolnym momencie, z konkretnego powodu lub bez, wedle własnego uznania. Niniejsza Umowa wygaśnie w trybie natychmiastowym, bez potrzeby wystosowania jakiegokolwiek powiadomienia od firmy CRYTEK do Użytkownika, o ile ten złamie dowolny warunek czy też postanowienie tej Umowy. Nie pozostaje to w sprzeczności z warunkami niniejszej Umowy oraz Licencji udzielonej Użytkownikowi.

Po wygaśnięciu lub unieważnieniu niniejszej Umowy wszelkie prawa, jakie według niej miał Użytkownik również wygasają, nie naruszając w ten sposób dowolnych innych praw i możliwości ich dochodzenia. Użytkownik straci prawo do wykorzystania gry CRYISIS w jakikolwiek sposób. W takim wypadku należy natychmiast zniszczyć wszystkie posiadane kopie Oprogramowania, a udzielone w niniejszym dokumencie prawa powracają do firmy CRYTEK, co nie wymaga żadnego uprzedniego powiadomienia.

Wygaśnięcie lub unieważnienie niniejszej Umowy nie pociąga firmy CRYTEK do żadnej odpowiedzialności względem Użytkownika, zaś Użytkownik nie zostaje zwolniony z odpowiedzialności powstałej w wyniku wygaśnięcia lub unieważnienia niniejszej umowy.

7. Wyłączenie i ograniczenie odpowiedzialności

Ponieważ Licencja udzielana Użytkownikowi w ramach niniejszej Umowy jest bezpłatna, odpowiedzialność firmy CRYTEK zostaje wyłączona i ograniczona w najwyższym stopniu dozwolonym przez obowiązujące prawo.

ZRZECZENIE SIĘ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY PRZEZ FIRMĘ CRYTEK. W NAJWYŻSZYM STOPNIU, DOZWOLONYM PRZEZ OBOWIĄZUJĄCE PRAWO, FIRMA CRYTEK NIE BĘDZIE ODPOWIEDZIALNA ZA JAKĄKOLWIEK FORMĘ BEZPOŚREDNICH, POŚREDNICH, SPECJALNYCH, PRZYPADKOWYCH, CZY WTÓRNYCH SZKÓD, LUB UTRATY ZYSKÓW, DOCHODÓW, DANYCH CZY WYNIKAJĄCYCH Z JAKICHKOLWIEK METOD DZIAŁANIA UŻYTKOWNIKA LUB OSÓB TRZECICH, BEZ WZGLĘDU NA TO, CZY POWSTAŁY ONE WSKUTEK WYKROCZENIA (WŁĄCZAJĄC ZANIEDBANIE), UMOWY, ODPOWIEDZIALNOŚCI CAŁKOWITEJ CZY W INNY SPOSÓB, BEZ WZGLĘDU NA TO CZY FIRMA CRYTEK ZOSTAŁA POINFORMOWANA O MOŻLIWOŚCI TAKICH SZKÓD.

8. Ograniczona gwarancja

Firma CRYTEK dostarcza Użytkownikowi grę CRYISIS w postaci „takiej, jaka jest”. Dostawcy tego Oprogramowania niniejszym nie dają i zrzekają się jakichkolwiek oczywistych jak i dorozumianych gwarancji, w tym gwarancji zakupu, przydatności do konkretnego celu i nienaruszalności praw. Firma CRYTEK nie gwarantuje bezbłędnego działania Oprogramowania jak i tego, że gra CRYISIS miałaby spełniać szczególne wymagania, jakie ma wobec niej Użytkownik. Żadna ustna ani pisemna informacja lub porada udzielona Użytkownikowi przez firmę CRYTEK, albo jej pracownika, przedstawiciela czy dystrybutora nie będzie stanowiła gwarancji dla tego Oprogramowania, zaś Użytkownikowi nie wolno na takich informacjach polegać.

9. Konsultacje

Firma CRYTEK nie prowadzi żadnych konsultacji związanych z grą CRYSIS. Proszę nie dzwonić i nie wysłać wiadomości email odnośnie gry CRYSIS, ponieważ pracownicy firmy nie będą w stanie odpowiedzieć na zawarte w nich pytania.

10. Gwarancja i zrzeczenie się odpowiedzialności za szkody Użytkownika

Użytkownik gwarantuje i zobowiązuje się do tego, że:

- a) posiada pełną zdolność prawną do tego, aby zostać objętym warunkami niniejszej umowy
- b) posiada pełną zdolność prawną do tego, aby korzystać z praw przyznanych mu w niniejszej Umowie i wywiązania się z jej warunków
- c) będzie przestrzegał wszystkich warunków Umowy przez cały czas jej trwania, zgodnie z obowiązującym prawem

Niniejszym użytkownik zgadza się na obronę i poświadczenie nieskazitelności firmy CRYTEK i/lub jej pracowników, dyrektorów, przedstawicieli, agentów, licencjobiorców (wyluczając Użytkownika) podczas ewentualnego postępowania sądowego dotyczącego odpowiedzialności za wszelkie szkody wynikające lub będące konsekwencją złamania niniejszej Umowy przez Użytkownika.

11. Złamanie niniejszej Umowy

W przypadku złamania Umowy przez firmę CRYTEK, jedynym zadośćuczynieniem dla Użytkownika będzie jej rozwiązanie w postaci pisemnego oświadczenia, które należy wysłać do siedziby firmy.

W przypadku naruszenia Umowy przez Użytkownika firma CRYTEK może domagać się wszelkich form zadośćuczynienia, które przysługują jej na mocy niniejszego dokumentu oraz obowiązującego prawa.

Użytkownik zgadza się, że niedozwolone wykorzystanie gry CRYSIS w całości lub w jakiegokolwiek jej części może wywołać natychmiastowe i nieodwracalne szkody dla firmy CRYTEK, których nie da się zrekompensować w postaci pieniężnej. W takim przypadku firma ma prawo domagać się rekompensaty umownej (oprócz innych dostępnych rodzajów rekompensaty, w tym pieniężnej), aby zapobiec takiemu wykorzystaniu Oprogramowania, bez konieczności ustanawiania zobowiązania lub innego środka zaradczego.

12. Postanowienia ogólne

Umowa ta stanowi porozumienie między Użytkownikiem a firmą CRYTEK w sprawie opisanej w niniejszym dokumencie.

Umowa ta nie ustala stosunków partnerskich lub współpracy pomiędzy Użytkownikiem a firmą CRYTEK i nie powinna być w ten sposób interpretowana. Żadna ze stron objętych niniejszą Umową nie ma prawa w jakikolwiek sposób zobowiązywać drugiej strony do czegośkolwiek. Żaden zapis w tym dokumencie nie nadaje żadnych praw żadnym osobom trzecim.

Firma CRYTEK może w dowolnym momencie dokonać zmian i poprawek w grze CRYSIS.

Niniejsza Umowa zastępuje wszelkie wcześniejsze umowy dotyczące gry CRYSIS, o ile takie istniały. Wszelkie zmiany i aneksy do tego dokumentu muszą zostać wykonane na piśmie. Postanowienie to stosuje się również w przypadku, gdyby z jakichś powodów odstąpiono od tego warunku.

Jeśli jakiekolwiek postanowienie bądź warunek niniejszej Umowy okaże się nieegzekwowalne lub nieważne z punktu widzenia obowiązującego prawa, nie będzie to miało wpływu na wszelkie inne postanowienia zawarte w niniejszej Umowie, które pozostaną ważne i w pełni egzekwowalne. Obie strony niniejszym zgadzają się, że jakiekolwiek postanowienie niniejszej Umowy będzie zastąpione takim, które pozwoli

w najwyższym stopniu, dozwolonym przez obowiązujące prawo, spełnić jej założenia. Dotyczy to zarówno przypadku przeoczenia jak i nieważności całej Umowy.

Niniejsza Umowa będzie obowiązywać w celu osiągnięcia korzyści przez firmę CRYTEK oraz jej następców. Firma CRYTEK może w niniejszym dokumencie ustalać swoje prawa, wedle własnego uznania. Umowa ta jest przeznaczona wyłącznie dla objętego nią Użytkownika, który nie może jej podlicencjonować, zrzekać się i przenosić, a także sprzedawać zawartych w niej praw innym osobom.

Miejscem obowiązywania tej umowy jest Frankfurt nad Menem (Niemcy).

Jeśli Użytkownik wystąpi w roli strony pozwanej, firma CRYTEK może (o ile będzie to dopuszczalne) prowadzić postępowanie sądowe w kraju, który jest miejscem zamieszkania Użytkownika lub tam, gdzie znajduje się siedziba firmy. Obecnie jest to Frankfurt nad Menem (Niemcy). Jeśli to firma CRYTEK wystąpi w roli strony pozwanej, obie strony zgadzają się na to, że będzie mieć zastosowanie prawo sądowe obowiązujące na terenie Frankfurtu nad Menem. Niniejsza Umowa stosuje się w przypadku wszelkich roszczeń, niezależnie od tego, czy wynikają one z wykroczenia czy umowy lub jakiegokolwiek innego postępowania prawnego, pozostającego w lub bez związku z niniejszą Umową.

Postanowienia niniejszej Umowy będą egzekwowalne niezależnie od jej wygaśnięcia lub zerwania, w najwyższym stopniu, dozwolonym przez obowiązujące prawo.

KLIKAJĄC PRZYCISK AKCEPTUJ ZGADZASZ SIĘ NA OBJĘCIE WARUNKAMI I POSTANOWIENIAMI NINIEJSZEJ UMOWY.

.NET Framework

Umowa licencyjna użytkownika Microsoft .NET Framework 1.1

WAŻNE: PRZECZYTAĆ DOKŁADNIE - Niniejsze składniki oprogramowania systemu operacyjnego firmy Microsoft Corporation (zwanej w skrócie „firmą Microsoft”), łącznie z dokumentacją w postaci „online” i dokumentacją elektroniczną (zwane wspólnie „Składnikami SO”), podlegają postanowieniom umowy licencyjnej dotyczącej odpowiedniego systemu operacyjnego firmy Microsoft opisanego poniżej (umowa ta będzie dalej zwana „Umową Licencyjną”) oraz postanowieniom niniejszej Uzupełniającej Umowy Licencyjnej. POPRZECZ INSTALOWANIE, KOPIOWANIE LUB UŻYWANIE W INNY SPOSÓB SKŁADNIKÓW SO, LICENCJOBIORCA ZGADZA SIĘ PRZESTRZEGAĆ POSTANOWIEŃ UMOWY LICENCYJNEJ DOTYCZĄCEJ ODPOWIEDNIEGO SYSTEMU OPERACYJNEGO ORAZ NINIEJSZEJ UZUPEŁNIAJĄCEJ UMOWY LICENCYJNEJ. JEŚLI LICENCJOBIORCA NIE ZGADZA SIĘ PRZESTRZEGAĆ TYCH POSTANOWIEŃ, NIE MA ON PRAWA DO INSTALOWANIA, KOPIOWANIA ANI UŻYWANIA SKŁADNIKÓW SO.

UWAGA: JEŚLI LICENCJOBIORCA NIE POSIADA WAŻNIE LICENCJONOWANEJ KOPII DOWOLNEJ WERSJI LUB EDYCJI SYSTEMU OPERACYJNEGO MICROSOFT WINDOWS 95, WINDOWS 98, WINDOWS NT 4.0, WINDOWS 2000 LUB SYSTEMU OPERACYJNEGO FIRMY MICROSOFT BĘDĄCEGO NASTĘPCĄ TYCH SYSTEMÓW OPERACYJNYCH (każdy z nich będzie zwany „Produktem SO”), NIE MA ON PRAWA DO INSTALOWANIA, KOPIOWANIA ANI UŻYWANIA W INNY SPOSÓB SKŁADNIKÓW SO, ANI TEŻ NIE MA ŻADNYCH PRAW WYNIKAJĄCYCH Z NINIEJSZEJ UZUPEŁNIAJĄCEJ UMOWY LICENCYJNEJ.

Terminy pisane wielką literą, używane w niniejszej Uzupełniającej Umowie Licencyjnej, a w niej w inny sposób nie określone, mają znaczenie nadane im w odpowiedniej Umowie Licencyjnej dotyczącej Produktu SO.

Postanowienia ogólne. Każdy ze Składników SO udostępniany w niniejszej witrynie jest przystosowany do jednego lub więcej Produktów SO. Odpowiednie Składniki SO są dostarczane Licencjobiorcy przez firmę Microsoft, aby zaktualizować, uzupełnić lub zastąpić istniejące

funkcje odpowiedniego Produktu SO. Firma Microsoft udziela Licencjobiorcy licencji na używanie odpowiednich Składników SO zgodnie z postanowieniami Umowy Licencyjnej dotyczącej odpowiedniego Produktu SO (które są włączone do niniejszej Uzupełniającej Umowy Licencyjnej przez ich przywołanie, z wyjątkiem postanowień zamieszczonych poniżej), postanowieniami niniejszej Uzupełniającej Umowy Licencyjnej oraz postanowieniami wszystkich dodatkowych umów licencyjnych użytkownika, które mogą towarzyszyć poszczególnym Składnikom SO (każda z nich będzie zwana „Indywidualną Umową Licencyjną”), pod warunkiem przestrzegania przez Licencjobiorcę wszystkich tych postanowień. W zakresie, w którym jakiegokolwiek z tych postanowień stoi w sprzeczności z postanowieniami dotyczącymi Składników OS, podstawą wykładni są w następującej kolejności: 1) postanowienia Indywidualnej Umowy Licencyjnej, 2) postanowienia niniejszej Uzupełniającej Umowy Licencyjnej oraz 3) postanowienia Umowy Licencyjnej dotyczącej odpowiedniego Produktu SO.

Dodatkowe prawa i ograniczenia.

* Jeśli Licencjobiorca posiada kilka ważnie licencjonowanych kopii dowolnego Produktu SO, to może kopiować, instalować i używać jednej kopii odpowiednich Składników SO jako części odpowiedniego Produktu SO na wszystkich swoich komputerach, na których są uruchomione ważnie licencjonowane kopie odpowiedniego Produktu SO, pod warunkiem, że Licencjobiorca używa tych dodatkowych kopii Składników SO zgodnie z postanowieniami określonymi powyżej. Dla każdej ważnie licencjonowanej kopii odpowiedniego Produktu SO, Licencjobiorca może także sporządzić jedną dodatkową kopię odpowiednich Składników SO wyłącznie w celach archiwalnych lub do ponownej instalacji tych składników na tym samym komputerze, na którym były one poprzednio zainstalowane. Firma Microsoft zachowuje wszelkie prawa, prawa własności i dobra związane ze Składnikami SO. Wszelkie prawa nie udzielone wyraźnie są zastrzeżone przez firmę Microsoft.

* Jeśli Licencjobiorca instaluje Składniki SO w imieniu organizacji innej niż jego własna, to musi przed zainstalowaniem jakichkolwiek Składników SO upewnić się, że użytkownik (zarówno osoba fizyczna, jak i prawna) otrzymał, przeczytał i zaakceptował niniejsze postanowienia.

* Składniki SO mogą zawierać technologię, która umożliwia współużywanie aplikacji przez dwa lub więcej komputery, nawet gdy aplikacja jest zainstalowana tylko na jednym z nich. Licencjobiorca może korzystać z tej technologii w odniesieniu do wszystkich aplikacji firmy Microsoft w celu prowadzenia wielostronnych konferencji. W odniesieniu do aplikacji nie będących produktami firmy Microsoft, Licencjobiorca powinien zapoznać się z odpowiednimi umowami licencyjnymi lub skontaktować się z licencjodawcą, aby ustalić, czy współużywanie jest dozwolone przez licencjodawcę.

* Bez uprzedniej pisemnej zgody firmy Microsoft, Licencjobiorca nie może ujawniać osobom trzecim wyników żadnego wzorcowego testu wydajności składnika .NET Framework, będącego elementem Składników SO.

JEŚLI LICENCJA NA ODPOWIEDNI PRODUKT SO ZOSTAŁA UDZIELONA LICENCJOBIORCY PRZEZ FIRMĘ MICROSOFT LUB JEDNEGO Z JEJ PEŁNOPRAWNYCH PRZEDSTAWICIELI, TO OGRANICZONA GWARANCJA (JEŚLI TAKA ISTNIEJE) ZNAJDUJĄCA SIĘ W UMOWIE LICENCYJNEJ DOTYCZĄCEJ TEGO PRODUKTU OBEJMUJE RÓWNIEŻ ODPOWIEDNIE SKŁADNIKI SO, POD WARUNKIEM, ŻE LICENCJA NA TE SKŁADNIKI OBEJMUJE POSTANOWIENIA OGRANICZONEJ GWARANCJI ZNAJDUJĄCE SIĘ W UMOWIE LICENCYJNEJ DOTYCZĄCEJ ODPOWIEDNIEGO PRODUKTU SO. JEDNAKŻE NINIEJSZA UZUPEŁNIAJĄCA UMOWA LICENCYJNA NIE PRZEDŁUŻA OKRESU CZASU, NA JAKI OGRANICZONA GWARANCJA ZOSTAŁA UDZIELONA.

JEŚLI LICENCJA NA ODPOWIEDNI PRODUKT SO ZOSTAŁA UDZIELONA LICENCJOBIORCY PRZEZ JEDNOSTKĘ INNĄ NIŻ FIRMA MICROSOFT LUB JEDEN Z JEJ PEŁNOPRAWNYCH PRZEDSTAWICIELI, TO FIRMA MICROSOFT NA PONIŻSZYCH ZASADACH WYŁĄCZA SWOJĄ ODPOWIEDZIALNOŚĆ Z TYTUŁU

RĘKOJMI W ODNIESIENIU DO SKŁADNIKÓW SO.

WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI Z TYTUŁU RĘKOJMI. W NAJSZERSZYM ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ PRAWO WŁAŚCIWE FIRMA MICROSOFT I JEJ DOSTAWCY DOSTARCZAJĄ LICENCJOBIORCY SKŁADNIKI SO ORAZ POMOC TECHNICZNĄ (JEŚLI TAKA ISTNIEJE) Z NIMI ZWIĄZANĄ („POMOC TECHNICZNĄ”) W TAKIM STANIE, W JAKIM SIĘ ONE ZNAJDUJĄ, WRAZ ZE WSZYSTKIMI WADAMI; FIRMA MICROSOFT ORAZ JEJ DOSTAWCY NINIEJSZYM WYŁĄCZAJĄ SVOJĄ ODPOWIEDZIALNOŚĆ Z TYTUŁU JAKIEJKOLWIEK RĘKOJMI, WYRAŻNEJ, WYNIKAJĄCEJ Z OKOLICZNOŚCI LUB RĘKOJMI USTAWOWEJ, W ODNIESIENIU DO SKŁADNIKÓW SO ORAZ ŚWIADCZENIA POMOCY TECHNICZNEJ, MIĘDZY INNYMI W ZAKRESIE WARTOŚCI HANDLOWEJ, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU, BRAKU WIRUSÓW, DOKŁADNOŚCI I KOMPLETNOŚCI ODPOWIEDZI, WYNIKÓW, BRAKU STARANNOŚCI, STOSOWNEGO DOZORU LUB FACHOWOŚCI. WYŁĄCZONA TAKŻE ZOSTAJE ODPOWIEDZIALNOŚĆ Z TYTUŁU RĘKOJMI W ZAKRESIE PRAW WŁASNOŚCI, NIEZAKŁÓCZONEGO UŻYWANIA, NIEZAKŁÓCZONEGO POSIADANIA, ZGODNOŚCI Z OPISEM I NIENARUSZALNOŚCI PRAW OSÓB TRZECICH. CAŁE RYZYKO ZWIĄZANE Z UŻYWANIEM I FUNKCJONOWANIEM SKŁADNIKÓW SO ORAZ POMOCĄ TECHNICZNĄ, JEŚLI TAKA ISTNIEJE, SPOCZYWA NA LICENCJOBIORCY.

WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY. W NAJSZERSZYM ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ PRAWO WŁAŚCIWE FIRMA MICROSOFT ANI JEJ DOSTAWCY NIE BĘDĄ W ŻADNYM WYPADKU ODPOWIEDZIALNI ZA JAKIEJKOLWIEK POWSTAŁE SZKODY (W TYM, BEZ OGRANICZEŃ, ZA: STRATY W PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI, UTRATĘ POUFNYCH LUB INNYCH INFORMACJI ZWIĄZANYCH Z PROWADZONĄ DZIAŁALNOŚCIĄ, PRZERWY W PROWADZENIU DZIAŁALNOŚCI, NARUSZENIE CIAŁA, NARUSZENIE PRYWATNOŚCI, NIEDOPEŁNIENIE OBOWIĄZKÓW (ZARÓWNO W DOBREJ WIERZE, JAK I PRZY UZASADNIONYCH STARANIACH), BRAK STARANNOŚCI ORAZ INNE SZKODY FINANSOWE I JAKIEJKOLWIEK STRATY) WYNIKŁE LUB W JAKIKOLWIEK SPOSÓB ZWIĄZANE Z UŻYWANIEM LUB NIEMOŻNOŚCIĄ UŻYWANIA SKŁADNIKÓW SO I POMOCY TECHNICZNEJ, ŚWIADCZENIEM POMOCY TECHNICZNEJ LUB JEJ BRAKIEM, W RAMACH LUB W ZWIĄZKU Z POSTANOWIENIAMI NINIEJSZEJ UZUPEŁNIAJĄCEJ UMOWY LICENCYJNEJ, NAWET JEŚLI FIRMA MICROSOFT LUB KTÓRYKOLWIEK Z JEJ DOSTAWCÓW ZOSTALI POWIADOMIENI O MOŻLIWOŚCI POWSTANIA TAKICH SZKÓD.

OGRANICZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI I ODSZKODOWANIE. BEZ WZGLĘDU NA JAKIEJKOLWIEK SZKODY, KTÓRE LICENCJOBIORCA MOŻE PONIEŚĆ Z JAKIEGOKOLWIEK POWODU (W TYM, BEZ OGRANICZEŃ, WSZELKIE SZKODY WYMNIENIONE POWYŻEJ ORAZ WSZELKIE SZKODY BEZPOŚREDNIE LUB BLIŻEJ NIEOKREŚLONE), CAŁKOWITA ODPOWIEDZIALNOŚĆ FIRMY MICROSOFT I JEJ DOSTAWCÓW WYNIKAJĄCA Z POSTANOWIEŃ NINIEJSZEJ UZUPEŁNIAJĄCEJ UMOWY LICENCYJNEJ, A TAKŻE JEDYNE ODSZKODOWANIE DLA LICENCJOBIORCY ZA WSZELKIE WYMNIENIONE POWYŻEJ STRATY, SĄ OGRANICZONE DO RZECZYWISTYCH SZKÓD PONIESIONYCH PRZEZ LICENCJOBIORCĘ, RZETELNIE WYCENIONYCH DO WYSOKOŚCI WIĘKSZEJ Z KWOT: DO KWOTY ZAPŁACONEJ PRZEZ LICENCJOBIORCĘ ZA SKŁADNIKI SO LUB DO KWOTY 5,00 DOLARÓW AMERYKAŃSKICH. POWYŻSZE OGRANICZENIA, WYŁĄCZENIA I ZRZECZENIA OBOWIĄZUJĄ W NAJSZERSZYM ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ PRAWO WŁAŚCIWE, NAWET JEŚLI ODSZKODOWANIE NIE KOMPENSUJE PONIESIONEJ SZKODY.

Microsoft DirectX
UMOWA LICENCYJNA OPROGRAMOWANIA

POSTANOWIENIA LICENCYJNE DOTYCZĄCE OPROGRAMOWANIA
MICROSOFT

MICROSOFT DIRECTX END USER RUNTIME

Niniejsze postanowienia licencyjne stanowią umowę między Microsoft Corporation (albo z jednym z podmiotów stowarzyszonych Microsoft właściwym ze względu na Państwa miejsce zamieszkania lub siedzibę) a Państwem. Prosimy przeczytać poniższe postanowienia. Odnoszą się one do określonego powyżej oprogramowania, jak również nośników, na których zostało ono Państwu dostarczone, jeśli takie nośniki istnieją. Niniejsze postanowienia licencyjne dotyczą także dostarczanych przez Microsoft:

- * aktualizacji,
- * uzupełnień,
- * usług internetowych oraz
- * pomocy technicznej

dla niniejszego oprogramowania, o ile tym elementom nie towarzyszą inne postanowienia. W takim przypadku obowiązują te inne postanowienia.

PRZEZ UŻYCIĘ OPROGRAMOWANIA AKCEPTUJĄ PAŃSTWO
NINIEJSZE POSTANOWIENIA. JEŚLI NIE AKCEPTUJĄ PAŃSTWO
NINIEJSZYCH POSTANOWIEŃ, NIE MOGĄ PAŃSTWO UŻYWAĆ
OPROGRAMOWANIA.

Jeśli zgadzają się Państwo z niniejszymi postanowieniami licencyjnymi, mają Państwo następujące prawa.

1. PRAWA DO INSTALACJI I UŻYWANIA. Mogą Państwo zainstalować i używać dowolnej liczby kopii oprogramowania na swoich urządzeniach na swoich urządzeniach.

2. ZAKRES LICENCJI. Oprogramowanie jest licencjonowane, a nie sprzedawane. Niniejsza umowa daje Państwu tylko niektóre prawa do używania oprogramowania. Microsoft zastrzega sobie wszystkie inne prawa. Poza sytuacją, w której pomimo niniejszego ograniczenia prawo właściwe daje Państwu więcej praw, mogą Państwo używać oprogramowania tylko w sposób wyraźnie dozwolony w niniejszej umowie. W takiej sytuacji muszą Państwo wtedy przestrzegać wszystkich ograniczeń technicznych w oprogramowaniu, które zezwalają Państwu na używanie go tylko pewnymi sposobami. Nie mogą Państwo:

- * obchodzić ograniczeń technicznych w oprogramowaniu;
- * odtwarzać, dekompilować ani dezasemblować oprogramowania, z wyjątkiem sytuacji, gdy niezależnie od niniejszego ograniczenia działania takie są wyraźnie dozwolone przez prawo właściwe i tylko w zakresie takiego zezwolenia;
- * sporządzać więcej kopii oprogramowania niż jest to określone w niniejszej umowie lub dozwolone przez prawo właściwe, pomimo niniejszego ograniczenia;
- * udostępniać oprogramowanie innym osobom do kopiowania;
- * wynajmować, wypożyczać ani wypożyczać oprogramowania;
- * przekazywać oprogramowania ani niniejszej umowy osobom trzecim albo
- * używać oprogramowania do świadczenia usług hostingowych dla celów komercyjnych.

3. KOPIA ZAPASOWA. Mogą Państwo sporządzić jedną kopię zapasową oprogramowania. Mogą jej Państwo używać tylko do ponownego zainstalowania oprogramowania.

4. DOKUMENTACJA. Każda osoba, która jest upoważniona do uzyskiwania dostępu do Państwa komputera lub jego sieci wewnętrznej, może kopiować i korzystać z dokumentacji jako materiałów referencyjnych na Państwa wewnętrzny użytek.

5. OGRANICZENIA EKSPORTOWE. Oprogramowanie podlega amerykańskim przepisom eksportowym. Muszą Państwo przestrzegać wszystkich krajowych i międzynarodowych przepisów eksportowych mających zastosowanie do oprogramowania. Przepisy te zawierają ograniczenia dotyczące kraju przeznaczenia, użytkowników i używania oprogramowania. Więcej informacji można znaleźć pod adresem www.microsoft.com/exporting.

6. POMOC TECHNICZNA. Oprogramowanie jest dostarczane w stanie takim, w jakim się znajduje. W związku z tym nie oferujemy żadnych usług pomocy technicznej dotyczących tego oprogramowania.

7. JEDNA UMOWA. Niniejsza umowa (łącznie z zamieszczoną poniżej gwarancją) wraz ze wszystkimi postanowieniami dotyczącymi uzupełnień, aktualizacji, usług internetowych i usług pomocy technicznej

stanowi całość umowy dotyczącej oprogramowania i pomocy technicznej.

8. PRAWO WŁAŚCIWE.

a. Stany Zjednoczone. Jeśli nabyli Państwo oprogramowanie w Stanach Zjednoczonych, interpretacja niniejszej umowy podlega prawu stanu Waszyngton, które to prawo ma zastosowanie do roszczeń z tytułu naruszenia umowy, bez względu na konflikty przepisów kolizyjnych. Wszystkie inne roszczenia, łącznie z roszczeniami wnoszonymi na podstawie właściwych dla Państwa ustaw z danego stanu o ochronie konsumenta, ustaw o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji i czynach niedozwolonych, podlegają prawu miejscowemu, właściwemu ze względu na stan Państwa zamieszkania lub siedziby.

b. Poza Stanami Zjednoczonymi. Jeśli nabyli Państwo oprogramowanie w dowolnym innym kraju, prawem właściwym jest prawo miejscowe.

9. SKUTKI PRAWNE. W niniejszej umowie opisane są niektóre uprawnienia. Mogą Państwo mieć także inne prawa ustawowe z mocy prawa swojego kraju. Mogą Państwo mieć także prawa względem strony, od której nabyli Państwo oprogramowanie. Niniejsza umowa nie zmienia Państwa ustawowych praw obowiązujących z mocy prawa Państwa kraju, jeśli prawo to na takie zmiany nie zezwala.

10. WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI Z TYTUŁU RĘKOJMI.

OPROGRAMOWANIE JEST LICENCJONOWANE „JAK JEST”. PONOSZĄ PAŃSTWO RYZYKO ZWIĄZANE Z JEGO UŻYCIEM. NIE UDZIELAMY ŻADNEJ WYRAŹNEJ RĘKOJMI, GWARANCJI ANI NIE PODAJEMY WARUNKÓW. MOGĄ PAŃSTWO MIEĆ DODATKOWE PRAWA KONSUMENCKIE Z MOCY SWOJEGO PRAWA MIEJSCOWEGO, KTÓRYCH NINIEJSZA UMOWA NIE MOŻE ZMIENIĆ. W ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ PAŃSTWA PRAWO MIEJSCOWE, MICROSOFT WYŁĄCZA DOMYŚLNĄ GWARANCJĘ Z TYTUŁU WARTOŚCI HANDLOWEJ, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU I NIENARUSZALNOŚCI PRAW OSÓB TRZECICH.

11. BRAK ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY. W NAJSZERSZYM ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ PRAWO WŁAŚCIWE ODPOWIEDZIALNOŚĆ MICROSOFT I PODMIOTÓW STOWARZYSZONYCH MICROSOFT LUB ICH DOSTAWCÓW ZA JAKIEKOLWIEK SZKODY BĘDZIE OGRANICZONA DO WYSOKOŚCI 5,00 USD. W NAJSZERSZYM ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ PRAWO WŁAŚCIWE, MICROSOFT, ŻADEN Z PODMIOTÓW STOWARZYSZONYCH MICROSOFT LUB ICH DOSTAWCY NIE BĘDĄ PONOSILI WZGLĘDEM PAŃSTWA ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKIEKOLWIEK INNE SZKODY W TYM W SZCZEGÓLNOŚCI ZA UTRACONE KORZYŚCI, SZKODY SPECJALNE, POŚREDNIE I PRZYPADKOWE.

W szczególności ograniczenie to ma zastosowanie do

* każdej sprawy związanej z oprogramowaniem, usługami, zawartością (łącznie z kodem) witryn internetowych osób trzecich lub programami osób trzecich oraz

* roszczeń wnoszonych w oparciu o naruszenie umowy, niedotrzymanie rękojmi, gwarancji lub oświadczeń i zapewnień, odpowiedzialność na zasadzie ryzyka, niedbalstwo lub popełnienie innego czynu niedozwolonego, w zakresie dozwolonym przez prawo właściwe.

Stosuje się nawet wtedy, gdy Microsoft wiedziała lub powinna wiedzieć o możliwości powstania takich szkód. Powyższe ograniczenia i wyłączenia mogą nie dotyczyć Państwa, ponieważ jego kraj może nie zezwalać na wyłączenie lub ograniczenie odpowiedzialności za szkody przypadkowe, wtórne i inne.

Gamespy Comrade
Umowa Użytkownika

Punkt 1: Warunki dla Użytkownika

1. Ogólny zarys regulaminu świadczenia usług. Akceptacja Umowy. Witamy w firmie IGN Entertainment, Inc. (w skrócie „IGN”). Niniejszy Regulamin Świadczenia Usług (w skrócie „Regulamin”) stosuje się do serwisów, stron internetowych oraz całej gamy usług interaktywnych, których właścicielem i operatorem jest IGN oraz spółki zależne. Są to

między innymi: IGN.com, VaultNetwork.com, GameStats.com, TeamXbox.com, Fileplanet.com, GameSpy.com, GameSpy Arcade oraz cała sieć GameSpy Network (tzn. wszystkie witryny typu Planet), 3DGamers.com, AskMen.com, Founders' Club, oraz Insider (w skrócie, pojedynczo jako „Usługa” lub ogólnie jako „Usługi”). Niniejszy Regulamin stosuje się do każdego odwiedzającego powyższe serwisy internetowe oraz do wszystkich użytkowników korzystających z Usług, zarówno zarejestrowanych, niezarejestrowanych oraz posiadaczy płatnych abonamentów (w skrócie, pojedynczo: „Użytkownik” lub ogólnie jako „Użytkownicy”). Pewne warunki dodatkowe stosują się wyłącznie do posiadaczy płatnych abonamentów i są one wymienione w punkcie drugim, który znajduje się poniżej. Korzystając z Usług Użytkownik zgadza się przestrzegać Regulaminu ustanowionego w niniejszym dokumencie.

IGN może zmienić treść Regulaminu w dowolnym momencie, zaś wprowadzone zmiany zaczną obowiązywać w ciągu 15 dni po opublikowaniu nowej wersji tego dokumentu (w skrócie: „wejście w życie”). Najnowszą wersję Regulaminu Świadczenia Usług można znaleźć pod adresem: http://corp.ign.com/user_agreement.html. Użytkownik ma obowiązek okresowego sprawdzania czy w niniejszym dokumencie nie zostały wprowadzone zmiany. Korzystanie z Usług IGN po wejściu w życie nowej wersji Regulaminu oznacza ich zaakceptowanie.

Dodatkowe wskazówki odnośnie korzystania z Usług (w skrócie „Wskazówki”) będą co jakiś czas publikowane w ramach danej Usługi lub Usług, zaś w Regulaminie znajdzie się do nich stosowne odniesienie. Ponadto firma IGN może oferować Usługi, które wymagają innego regulaminu świadczenia usług (np. [Direct2Drive.com](http://www.direct2drive.com)). W takim wypadku zostanie on opublikowany jako osobny dokument.

2. Usługi świadczone przez IGN

A. Zmiana Usługi i zaprzestanie jej świadczenia. Nasze Usługi dają Użytkownikom dostęp do całej gamy sieciowych zasobów, w tym narzędzi komunikacji, forów dyskusyjnych, zawartości dobranej pod kątem danego Użytkownika i markowego oprogramowania. Część Usług oferowana jest za darmo, inne wymagają uiszczenia opłat. IGN zastrzega sobie prawo do zmiany oraz czasowego lub całkowitego zawieszenia Usług w dowolnym momencie, bez uprzedniego powiadomienia. Zgadzasz się na to, że firma IGN nie będzie odpowiedzialna w stosunku do Ciebie ani żadnych osób trzecich za jakkolwiek zmianę Usług lub zaprzestanie ich świadczenia.

B. Ograniczenia Usługi. Ciężko pracujemy nad tym, aby Użytkownicy mogli czerpać jak największą radość podczas korzystania z naszych Usług. Nie możemy jednak przewidzieć wszystkich problemów technicznych, które w konsekwencji są w stanie doprowadzić do utraty danych, własnych ustawień, albo przerwać świadczenie Usługi. Z tego powodu Użytkownik zgadza się, że Usługi (w tym te, które są świadczone przez spółki zależne), świadczone są w postaci „takiej, jakie są” i „takiej, jak zostały udostępnione”. Ani IGN ani spółki zależne zajmujące się świadczeniem usług nie ponoszą odpowiedzialności za niepunktualność, skasowanie, niedostarczenie lub błąd w przechowywaniu jakichkolwiek danych związanych z Usługami, w tym podczas komunikacji lub zmiany osobistych ustawień. Aby poznać szczegóły, przejdź do rozdziału szóstego.

C. Ochrona danych osobowych. IGN szanuje prywatności swoich Użytkowników, dlatego opracowaliśmy szczegółowy zapis zasad ochrony danych osobowych, obowiązujących w ramach niniejszego Regulaminu. Aby przeczytać szczegółowe ustalenia dotyczące naszych zasad ochrony danych osobowych, przejdź na stronę:

<http://corp.ign.com/privacy> Jako Użytkownik korzystający z Usług zgadzasz się na postanowienia zawarte w dokumencie o ochronie danych osobowych.

D. Publikowanie Materiałów Własnych. Zrzeczenie się odpowiedzialności za opublikowane materiały. Ponosisz pełną odpowiedzialność za wszelkie Materiały Własne (zdefiniowane w następnym zdaniu), które wysyłasz, publikujesz, przesyłasz czy w jakikolwiek inny sposób udostępniasz w ramach Usług (w skrócie, razem: „Publikować, Opublikować, Publikacja”). Przez „Materiały Własne” rozumie się dowolnego typu treści lub informacje wysyłane przez Użytkownika, w ramach dowolnego nośnika danych. Mogą to być między innymi (ale nie tylko): listy, poczta elektroniczna lub inna forma przekazywania wiadomości lub ogólnie komunikacji w ramach Usług; osobiste informacje o Użytkowniku; kody i oszustwa; recenzje czytelników; blogi, ocenianie gier, dane, notatki, zaświadczenia czy opinie; głosy oddawane w ankietach; obrazki; pliki audio i video;

oprogramowanie. Wolno publikować jedynie takie Materiały Własne, których Użytkownik jest właścicielem lub posiada zgodę na ich Publikację. Użytkownik rozumie i zgadza się na to, aby firma IGN nie brała odpowiedzialności za jakiegokolwiek Materiały Własne, nawet jeśli są one sprzeczne z obowiązującym prawem, obraźliwe, napastliwe, naruszające prywatność, mające formę groźby, szkodliwe, wulgarne, obsceniczne lub w inny sposób nie stosowne czy niewłaściwe. To samo dotyczy kwestii naruszania praw własności intelektualnej lub innych praw. Poświadczasz, że firma IGN nie analizuje treści Materiałów Własnych przed ich opublikowaniem i nie ma takiego obowiązku. Tym niemniej jej pracownicy mają prawo (choć nie mają takiego obowiązku) według własnego uznania odmówić, zmienić, przesunąć w inne miejsce lub usunąć jakiegokolwiek Materiały Własne, Opublikowane w ramach danej Usługi.

E. Firmy pokrewne. Ogłoszeniodawcy. Podczas korzystania z Usług Użytkownik może od czasu do czasu napotykać łącza internetowe (lub podobnego rodzaju odnośniki) do innych stron internetowych, usług, produktów, programów czy danych oferowanych przez rozmaite firmy pokrewne w stosunku do IGN. Mogą to być np. ogłoszeniodawcy czy dostawcy handlowi działający przez Internet (w skrócie „Usługodawcy Pokrewni”). Reguły korzystania z ofert Usługodawców Pokrewnych określają odpowiednie dokumenty powiązane z konkretnymi usługami. Firma IGN nie sprawuje kontroli nad Usługodawcami Pokrewnymi i nie jest odpowiedzialna za jakość oferowanej przez nich treści. Odnosi się to między innymi do odnośników internetowych dostępnych u Usługodawców Pokrewnych. Firma IGN nie odpowiada za jakiegokolwiek usługi świadczone przez Usługodawców Pokrewnych, podobnie jak produkty, treści czy też rodzaj łączności powiązany z takimi firmami z poziomu Usług. Niniejszym Użytkownik zgadza się na to, że w przypadku korzystania z materiałów oferowanych przez Usługodawców Pokrewnych będzie musiał kierować się swoim własnym rozeznaniem.

3. Zasady ogólne

Kierując się dobrem całej społeczności IGN oraz obowiązującym prawem ustaliliśmy pewne zasady ogólne, interpretowane przez firmę IGN wedle własnego uznania. Prosimy o uważne przeczytanie poniższych informacji, ponieważ przypadek naruszenia tych zasad przez Użytkownika może być podstawą do natychmiastowego zaprzestania świadczenia Usług lub podjęcia przez IGN innych środków zapobiegawczych.

A. Dostarczanie dokładnych informacji. Użytkownik zgadza się na to, że będzie dostarczał prawdziwych, dokładnych i aktualnych informacji o swojej osobie, gdy zostanie o to poproszony w ramach wypełniania formularza rejestracyjnego dla danej Usługi (w skrócie: „Dane Rejestracyjne”). Jednocześnie Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że ma obowiązek dokonywać zmiany swoich Danych Rejestracyjnych, aby były one aktualne.

B. Ochrona hasła Użytkownika. Po zakończeniu procesu rejestracji Użytkownik otrzymuje własne konto i hasło, które musi do niego przypisać. Użytkownik ponosi pełną odpowiedzialność za ochronę własnego hasła oraz konta. Dotyczy to również wszelkiej aktywności w ramach korzystania z takiego konta po zalogowaniu się do niego. W przypadku, gdy ktoś bez uprawnień korzysta z konta Użytkownika lub w inny sposób naruszy obowiązujące procedury bezpieczeństwa, należy o tym fakcie natychmiast poinformować firmę IGN i zmienić hasło. Aby dowiedzieć się jak zmienić hasło lub nawiązać kontakt z IGN, odwiedź nasze centrum pomocy (<http://support.gamespy.com/article.aspx?id=10556>).

C. Przestrzeganie obowiązującego prawa. Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że nie wolno mu wykorzystywać Usług w celu łamania prawa lub przesyłania danych, które są obraźliwe, napastliwe, naruszające prywatność, mające formę groźby, szkodliwe, wulgarne, obsceniczne, naruszające prawa autorskie (np. prawa właściciela lub osoby posiadającej zezwolenie na wykorzystywanie danych materiałów) lub inne prawa własności intelektualnej pozostałych osób.

D. Dozwolone wykorzystywanie treści. Zawartość oferowanych Usług, w tym projekt stron internetowych, teksty, grafika, zdjęcia, dźwięk, filmy, sposób ich prezentacji oraz całe oprogramowanie będące częścią Usług (w skrócie: „Treść, Zawartość”) jest własnością IGN lub podlega licencji ze strony tej firmy i/lub jej licencjodawców. Wszelka Zawartość jest udostępniana dla Użytkownika w celach wyłącznie osobistych i niekomercyjnych. Nie wolno jej przechowywać na komputerze Użytkownika w żadnym innym celu. Omawiana Zawartość jest chroniona prawami autorskimi, prawem patentowym, prawem odnośnie usług i znaków handlowych oraz całą gamą innych praw mających

zastosowanie w tym przypadku. Jakakolwiek publikacja, sprzedaż, ponowna dystrybucja czy modyfikacja Treści nie określona w niniejszym dokumencie jest zabroniona i wymaga uprzedniej, pisemnej zgody firmy IGN.

E. Ograniczenia podczas korzystania z Usług. Użytkownikowi nie wolno angażować się w poniższe czynności: (i) wykorzystywanie wszelkiego rodzaju automatów, w tym skryptów, aplikacji szpiegujących, botów i innych tego typu środków do przechwytywania, kopiowania lub przesyłania danych będących częścią Usług lub Danych Rejestracyjnych innego Użytkownika/Użytkowników; (ii) sondowanie skanowanie lub testowanie systemów uwierzytelniania i zabezpieczających w ramach danej Usługi/Usług; (iii) śledzenie wszelkiego rodzaju sygnałów/połączeń/danych przychodzących lub wychodzących od innych Użytkowników danej Usługi (kont IGN nie będących w posiadaniu Użytkownika), aby odnaleźć ich lokalizację, wykorzystać Usługę między innymi do odszukania danych personalnych lub innych informacji, do których Użytkownicy w ramach danej Usługi nie mają zazwyczaj dostępu; (iv) podejmowanie działań mających na celu nadmierne obciążenie infrastruktury Usług; (v) korzystanie z jakiegokolwiek urządzenia, oprogramowania czy procedury mającej na celu zakłócenie poprawnego działania Usług w zakresie funkcji, które mają pełnić; (vi) podrabianie nagłówków lub innych środków identyfikacji wiadomości w celu podszywania się pod ich źródło lub ukrycia prawdziwego ich pochodzenia; (vii) podawanie się za inną osobę, przedstawianie swojej osoby lub powiązań z innymi osobami niezgodnie z prawdą.

F. Nasza społeczność

1) Reguły postępowania w społeczności. Rejestrując się i korzystając z forów dyskusyjnych, stron użytkowników, blogów („blogów IGN”) lub innych narzędzi czy programów do komunikacji, publikacji lub tworzenia Materiałów Własnych (rozumiane razem jako: „Narzędzia Użytkownika”), zgadzasz się na to, aby wykorzystywać Narzędzia Użytkownika jedynie do publikowania Materiałów Własnych, które są odpowiednie i pasują tematycznie do danego forum. Poniżej znajduje się kilka przykładów czego nie wolno robić podczas korzystania z Narzędzi Użytkownika:

1. Zniesławiać, wykorzystywać, zastraszać, nękać, zagrażać lub w jakikolwiek inny sposób łamać obowiązujące prawo, przysługujące innym ludziom (np. ochronę danych osobowych, prawo cywilne, karne, itd.).
2. Publikować nieodpowiednie, obrazoburcze, obsceniczne, zniesławiające, gorszące lub naruszające prawo treści (tematy, nazwy, informacje).
3. Publikować pliki zawierające oprogramowanie lub inne materiały chronione prawami własności intelektualnej (a także ochroną danych osobowych lub prawem cywilnym, karnym, itd.), dopóki Użytkownik nie zostanie ich właścicielem lub nie będzie posiadał wszystkich odpowiednich pozwoleń na publikację.
4. Publikować pliki lub treści uszkodzone, zawierające wirusy lub oprogramowanie zakłócające prawidłowe działanie innego komputera.
5. Reklamować lub oferować sprzedaż jakichkolwiek produktów czy usług w celach komercyjnych.
6. Publikować ankiety, organizować konkursy, system ludzkich zależności oparty na strukturze piramidalnej czy tzw. „łańcuszki”.
7. Pobierać pliki opublikowane przez innego Użytkownika, co do których masz świadomość, że są nielegalne, sprzeczne z zasadami niniejszego Regulaminu.
8. Powstrzymywać lub blokować jakiegokolwiek innemu Użytkownikowi dostęp do części publicznej w ramach ogólnodostępnych Usług.
9. Zmieniać, fałszować czy też kasować informacji o autorach, not, zastrzeżeń prawnych, znaków odnoszące się do źródła oprogramowania lub innych materiałów zawartych w przesyłanym pliku; podszywać się pod inne osoby poświadczając nieprawdę odnośnie powiązań Użytkownika z innymi osobami.

Jeśli podczas wybierania nazwy użytkownika lub gracza zdecydujesz się użyć języka, który wedle uznania IGN jest niewłaściwy, obsceniczny, obraźliwy, napastliwy czy w jakikolwiek inny sposób nieodpowiedni, zastrzegamy sobie prawo do zmiany lub skasowania takiego tekstu bez uprzedniego powiadomienia.

2) Narzędzia Użytkownika. IGN oraz firmy pokrewne zastrzegają sobie prawo do odcięcia dostępu Użytkownika do Narzędzi Użytkownika w dowolnym momencie, bez uprzedniego powiadomienia i podania wyraźnego powodu.

3) Monitorowanie. IGN oraz firmy pokrewne nie mają obowiązku monitorowania Narzędzi Użytkownika, ani treści Opublikowanych przy

ich pomocy. Tym niemniej zastrzegamy sobie prawo do edycji lub usunięcia dowolnej treści lub wiadomości, w części lub w całości, wedle własnego uznania. Możemy również załączać odpowiednie informacje lub podejmować odpowiednie środki, jeśli będzie wymagać tego regulamin, zasady obowiązującego prawa lub prośba wystosowana przez organy rządowe.

4) Korzystanie. Treść czy komunikaty publikowane przy pomocy Narzędzi Użytkownika mają na ogół charakter publiczny, nie prywatny, a inni Użytkownicy mogą je przeczytać bez Twojej wiedzy lub zgody. Korzystanie z Narzędzi Użytkownika nie pozwala na prywatną komunikację. Zawsze kieruj się środkami ostrożności, jeśli publikujesz informacje natury osobistej – zwłaszcza takie, które mogłyby pozwolić na Twoją identyfikację. Publikowanie Materiałów Własnych za pomocą Narzędzi Użytkownika to operacja, którą wykonujesz na własne ryzyko. Firma IGN nie bierze odpowiedzialności za kradzież, kopiowanie lub umieszczanie Materiałów Własnych na innych nośnikach, lub w sieciach. IGN oraz firmy pokrewne nie odpowiadają za zawartość, treść wiadomości oraz informacje publikowane w ramach dowolnej społeczności, stąd zrzekają się również odpowiedzialności w odniesieniu do Narzędzi Użytkownika i stworzonych przy ich pomocy Treści. To samo tyczy się wszelkich działań wynikających z uczestnictwa Użytkownika/Użytkowników w procesie tworzenia Materiałów Własnych za pomocą Narzędzi Użytkownika. Osoby zarządzające społecznościami nie są upoważnionymi przedstawicielami IGN ani żadnej z firm pokrewnych, zaś ich poglądy niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko tychże spółek. Tym niemniej osoby takie w ramach swojego fragmentu społeczności ustanawiają pewnego rodzaju standardy. Publikując Materiały Własne, stworzone przy pomocy Narzędzi Użytkownika, przyznajesz IGN prawa, które są opisane w punkcie 4A.

G. Materiały do pobrania

Dowolny materiał/oprogramowanie firm pokrewnych w ramach (lub na potrzeby) Usług jest przez Użytkownika pobierany na własne ryzyko. Firma IGN nie odpowiada za jakiegokolwiek szkody lub utratę danych wynikające z pobrania takiego materiału. Żadna informacja ani wskazówka zdobyta w ramach usług/firm pokrewnych, niezależnie od tego czy w formie pisemnej, czy ustnej, nie będzie stanowić jakiegokolwiek gwarancji.

4. Prawa przyznawane przez Użytkownika dla IGN.

A. Materiały Własne. Wysyłając Materiały Własne w ramach Usług (w tym korzystając z Narzędzi Użytkownika lub stron WWW Użytkownika, ale wyłączając Materiały Własne wysyłane na Blogi IGN) nieodwołalnie przyznajesz IGN oraz firmom pokrewnym i dystrybutorom bezpłatną, niewyłączną licencję, obowiązującą na terenie całego świata. W ramach tej licencji IGN może korzystać, modyfikować, kopiować, dostosowywać, tłumaczyć, publicznie wykonywać lub wystawiać, tworzyć dzieła pochodne, przysyłać, transmitować oraz dokonywać dystrybucji Materiałów Własnych w ramach Usług, w połączeniu z promocjami jak i bez, w części lub w całości. IGN może również łączyć Materiały Własne w ramach innych dzieł o dowolnym formacie i na dowolnym nośniku.

Tym niemniej, jeśli przyślesz zestaw pytań i odpowiedzi do gry, przewodnik lub opis przejścia w formie graficznej bądź tekstowej, to firma IGN może zmienić format takiej pracy lub sposób jej wyświetlania, ale nie zawartość. Firma IGN poweźmie odpowiednie środki zaradcze, aby Twoje wiadomości pocztowe i głosowe miały charakter wyłącznie prywatny. Do wyżej wymienionych praw należy włączyć prawo do wykorzystania dowolnych praw własności w Materiałach Własnych, w tym między innymi praw autorskich, praw dotyczących znaków handlowych i usługowych oraz prawo patentowe. Materiały Własne publikowane jako załącznik w publicznej części blogów IGN nadają IGN licencję, w ramach której firma może korzystać, dokonywać dystrybucji, reprodukcji, modyfikacji, dostosowywać, publicznie wykonywać i wystawiać Materiały Własne jako część Usług lub na nośnikach innego rodzaju. Użytkownik zgadza się, że powyższe udzielenie praw dla IGN oraz firm pokrewnych nie pociąga za sobą żadnych opłat czy wynagrodzeń.

B. Dostęp do konta. Zgadzasz się na to, żeby przedstawiciele firmy IGN mieli dostęp do Twojego konta gdy zajdzie taka potrzeba, np. w przypadku rozpatrywania skarg. Wszystko po to, aby zapewnić najwyższą jakość usług, zgodnie z oczekiwaniami naszych Użytkowników. Użytkownik sam odpowiada za dostarczenie komputera oraz sprzętu potrzebnego do komunikacji, aby móc mieć dostęp do danej Usługi.

5. Dzieci a treści przeznaczone dla dorosłych

Zawartość Usług nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 13 roku życia. Firma IGN nie zamierza w ramach swoich Usług zbierać danych osobowych od żadnego dziecka, które ma mniej, niż 13 lat. Proszę pamiętać o tym, że część Usług zawiera treści wyłącznie dla dorosłych, co pociąga za sobą użycie odpowiednich mechanizmów blokujących dostęp do takich materiałów. Podczas korzystania z Usług Użytkownik może natrafić na Zawartość, którą oceni jako obraźliwą, gorszącą lub niewłaściwą. Korzystając z Usług Użytkownik podejmuje całe ryzyko związane tego typu sytuacjami. Zachęcamy rodziców do nadzorowania własnych dzieci, gdy te będą korzystać z Usług, i utrzymywania z nimi otwartego dialogu w sprawie odpowiednich lub nieodpowiednich materiałów, jakie mogą tam znaleźć. Uwaga dla rodziców. Jeśli mają Państwo pytania odnośnie Usług, prosimy o kontakt poprzez formularz, który dostępny jest na stronie <http://support.igngamespy.com>.

6. Pozostałe informacje prawne

A. Zrzeczenie się gwarancji. Niniejszym Użytkownik rozumie i zgadza się na to, że:

KORZYSTA Z NINIEJSZYCH USŁUG WYŁĄCZNIE NA WŁASNE RYZYKO. USŁUGI ŚWIADCZONE SĄ W POSTACI „TAKIEJ, JAKIE SĄ” I „TAKIEJ, JAK ZOSTAŁY UDOSTĘPNIONE”. FIRMA IGN ORAZ FIRMY POKREWNE, PRACOWNICY, DYREKTORZY, PRACOWNICY, PRZEDSTAWICIELE, PARTNERZY ORAZ LICENCJODAWCY (RAZEM W SKRÓCIE: „IGN”) ZRZEKAJĄ SIĘ JAKIKOLWIEK OCZYWISTYCH I DOROZUMIANYCH GWARANCJI, W TYM MIĘDZY INNYMI GWARANCJI ZAKUPU, PRZYDATNOŚCI DO KONKRETNIEGO CELU ORAZ NIENARUSZALNOŚCI PRAW. IGN NIE GWARANTUJE, ŻE: (I) USŁUGA SPEŁNI TWOJE OCZEKIWANIA, (II) USŁUGA BĘDZIE STAŁE DZIAŁAJĄCA, BEZPIECZNA, WOLNA OD BŁĘDÓW CZY DOSTARCZONA NA CZAS, (III) REZULTAT KORZYSTANIA Z USŁUGI BĘDZIE KLAROWNY I DO PRZEWIDZENIA, (IV) JAKOŚĆ DOWOLNEGO PRODUKTU, USŁUGI CZY INFORMACJI NABYTYCH CZY UZYSKANYCH PRZEZ UŻYTKOWNIKA W RAMACH USŁUGI BĘDZIE ZGODNY Z JEGO OCZEKIWANIA, (V) WIADOMOŚCI, DANE LUB INFORMACJE UŻYTKOWNIKA (W DOWOLNEJ FORMIE LUB NA DOWOLNYM NOŚNIKU) NIE ZOSTANĄ UTRACONE, (VI) BŁĘDY ZOSTANĄ POPRAWIONE. JAKIEKOLWIEK MATERIAŁY POBRANE LUB W INNY SPOSÓB ZDOBYTE W RAMACH USŁUG PRZEZ UŻYTKOWNIKA ZOSTAŁY PRZEZ NIEGO UZYSKANE NA JEGO WŁASNE RYZYKO. ODPOWIEDZIALNOŚĆ ZA WSZELKIE USZKODZENIA SPRZĘTU KOMPUTEROWEGO ORAZ UTRATĘ DANYCH W KONSEKWENCJI POBIERANIA TYCHŻE MATERIAŁÓW PONOSI JEDYNNIE SAM UŻYTKOWNIK. ŻADNA INFORMACJA ANI WSKAZÓWKA ZDOBYTA W RAMACH USŁUG CZY OD IGN, NIEZALEŻNIE OD TEGO CZY W FORMIE PISEMNEJ, CZY USTNEJ, NIE BĘDZIE STANOWIĆ JAKIEJKOLWIEK GWARANCJI, O ILE NIE ZOSTAŁO TO WYRAŹNIE ZAZNACZONE W NINIEJSZYM DOKUMENCIE.

U PEWNYCH OSÓB MOGĄ WYSTĄPIĆ OBJAWY EPILEPSJI W MOMENCIE, GDY WYSTAWIONE NA DZIAŁANIE INTENSYWNEGO ŚWIATŁA O RÓŻNYM NATĘŻENIU. TAKA SYTUACJA MOŻE WYSTĄPIĆ PODCZAS KORZYSTANIA Z USŁUG. ISTNIEJĄ PRZYPADKI, W KTÓRYCH PADACZKA OBJAWIA SIĘ U OSÓB, KTÓRE NIGDY WCZEŚNIEJ NIE WYKAZYWAŁY PODOBNYCH OBJAWÓW W TAKICH SYTUACJACH. JEŚLI KIEDYŚ WYSTĄPIŁY JUŻ U CIEBIE OBJAWY EPILEPSJI, PRZED KORZYSTANIEM Z USŁUG SKONSULTUJ SIĘ ZE SWOIM LEKARZEM. W MOMENCIE, GDY POCZUJESZ ZAWRÓTY GŁOWY, ZABURZENIA WIDZENIA, DRGANIE MIĘŚNI GAŁKI OCZNEJ, CZĘŚCIOWĄ LUB CAŁKOWITĄ UTRATĘ ŚWIADOMOŚCI, DEZORIENTACJĘ, MIMOWOLNE RUCHY CIAŁA LUB KONWULSJE, NATYCHMIAST ZAPRZESTAŃ KORZYSTANIA Z USŁUG.

NIEKTÓRE SYSTEMY PRAWNE NIE ZEZWALAJĄ NA WYŁĄCZANIE PEWNYCH GWARANCJI LUB OGRANICZENIA CZY TEŻ ZRZEKANIA SIĘ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKĄKOLWIEK FORMĘ PRZYPADKOWYCH CZY WTÓRNYCH SZKÓD. W TAKIM WYPADKU ODPOWIEDZIALNOŚĆ IGN BĘDZIE OGRANICZONA W NAJWYŻSZYM STOPNIU, DOZWOLONYM PRZEZ OBOWIĄZUJĄCE PRAWO. W efekcie dowolna część tego punktu niezgodna z jakąkolwiek inną częścią Regulaminu zostanie zastąpiona niniejszym zrzeczeniem się gwarancji.

C. Ograniczenie odpowiedzialności. UŻYTKOWNIK ZGADZA SIĘ NA TO, FIRMA IGN NIE BĘDZIE ODPOWIEDZIALNA ZA JAKĄKOLWIEK FORMĘ POŚREDNICH, SPECJALNYCH, PRZYPADKOWYCH, CZY WTÓRNYCH SZKÓD, WŁĄCZAJĄC W TO UTRATĘ ZYSKÓW I

DANYCH, DOBREGO IMIENIA, ORAZ INNYCH NIEMATERIALNYCH STRAT (BEZ WZGLĘDU NA TO CZY FIRMA IGN ZOSTAŁA POINFORMOWANA O MOŻLIWOŚCI TAKICH SZKÓD), WYNIKAJĄCYCH Z: (I) KORZYSTANIA LUB NIEMOŻNOŚCI KORZYSTANIA Z USŁUG; (II) KOSZTÓW OTRZYMANIA TOWARÓW LUB USŁUG ZASTĘPCZYCH, WYNIKAJĄCYCH Z PRODUKTÓW, DANYCH, INFORMACJI LUB USŁUG (KUPIONYCH LUB OTRZYMANYCH), OTRZYMANYCH WIADOMOŚCI, ROZPOCZĘTYCH CZY ZAKOŃCZONYCH TRANSAKCJI POPRZECZ USŁUGI; (III) NIEUPRAWNIENEGO DOSTĘPU LUB ZMIANY TRANSMISJI CZY DANYCH UŻYTKOWNIKA; (IV) OŚWIADCZENIA LUB POSTĘPOWANIA DOWOLNEJ OSOBY W RAMACH USŁUG (V) DOWOLNEJ INNEJ SPRAWY ZWIĄZANEJ Z USŁUGAMI. O ILE NIE POZOSTAJE TO W SPRZECZNOŚCI Z INNYMI PUNKTAMI NINIEJSZEGO DOKUMENTU, IGN NIE BĘDZIE ODPOWIEDZIALNA ZA JAKIEKOLWIEK SZKODY BĄDŹ STRATY WYNIKAJĄCE Z LUB POWIĄZANE Z WYKORZYSTYWANIEM USŁUG PRZEZ UŻYTKOWNIKA. W KAŻDYM INNYM WYPADKU ODPOWIEDZIALNOŚĆ FIRMY IGN NIE MOŻE PRZEKROCZYĆ: (I) CAŁKOWITEJ SUMY ZAPŁACONEJ ZA SUBSKRYPCJĘ LUB TEGO TYPU OPŁATY ODNOSZĄCE SIĘ DO INNEJ USŁUGI LUB PŁATNEJ CZĘŚCI USŁUGI W OKRESIE DO SZEŚCIU MIESIĘCY PRZED DATĄ WSZCZĘCIA POSTĘPOWANIA PRZECIWKO IGN, (II) 100 DOLARÓW AMERYKAŃSKICH.

D. Odszkodowanie. Zgadzasz się chronić i dokonać pełnej rekompensaty dla IGN w przypadku jakichkolwiek pretensji firm zależnych, pociągnięcia do odpowiedzialności, wydatków (w tym między innymi wynagrodzeń dla adwokatów) wynikających z Twojego korzystania z Usług, naruszenia Regulaminu przez Ciebie jak i innego użytkownika, który wykorzystał Twoje konto (za Twoim przyzwoleniem bądź nie).

E. Naruszenie praw autorskich. Jeśli uważasz, że posiadane przez Ciebie treści zostały wykorzystane w ramach Usług w sposób naruszający Twoje prawa autorskie lub pozostałe prawa własności intelektualnej, zgłoś się do przedstawiciela IGN ds. praw autorskich przedstawiając następujące informacje:

1. elektroniczny lub fizyczny podpis osoby upoważnionej do podejmowania działań w imieniu posiadacza praw autorskich lub innych praw własności intelektualnej
2. opis dzieła podlegającego prawom autorskim lub innym prawom własności intelektualnej, które Twoim zdaniem zostały naruszone
3. opis miejsca, w którym znajduje się materiał naruszający prawo
4. Twój adres, numer telefonu oraz adres email
5. Twoje oświadczenie, że działasz w dobrej wierze i Twoim zdaniem wykorzystanie takiego materiału nie odbywa się za zgodą właściciela praw autorskich lub innych praw własności intelektualnej, jego agenta lub na mocy obowiązującego prawa
6. Twoje oświadczenie, że powyższe informacje są dokładne i prawdziwe (pod groźbą kary za krzywoprzysięstwo), że jesteś posiadaczem praw autorskich lub innych praw własności intelektualnej, albo jesteś osobą upoważnioną do podejmowania działań w jego imieniu.

Oto dane kontaktowe do wyznaczonego przez IGN przedstawiciela ds. naruszania praw autorskich oraz innych praw własności intelektualnej:

Pocztą: Designated Agent Attention Legal Department 8000 Marina Blvd., 4th Floor Brisbane, CA 94005

Telefon: 415.508.2000 Faks: 415.508.2611

Email: Designated_Agent@igngamespy.com

F. Inne. Prawa IGN określone na mocy Regulaminu świadczenia usług nie mogą zostać uchylone, chyba, że IGN wyrazi na to pisemną zgodę. Regulamin świadczenia usług i konto użytkownika są przeznaczone do użytku prywatnego i nie mogą zostać nikomu przekazane, ani przydzielone. Regulamin świadczenia usług podlega prawu federalnemu Stanów Zjednoczonych i prawom Stanu Kalifornia, Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej bez uwzględniania konfliktów z wymaganiami prawnymi, a użytkownik niniejszym uznaje jedyną i wyłączną jurysdykcję i miejsce rozpatrywania wszelkich sporów związanych ze świadczeniem Usług jako hrabstwo San Francisco, Kalifornia. Korzystanie z usług nie jest dozwolone w przypadku jakiegokolwiek jurysdykcji, która nie dopuszcza spełnienia wszelkich warunków i postanowień umowy, nie ograniczając tej sekcji. Stosowanie Regulaminu świadczenia usług przez IGN podlega istniejącym prawom i procedurom prawnym. Żadne z postanowień niniejszego Regulaminu świadczenia usług nie narusza wymagań ustanowionych przez rząd,

sądy czy instytucje prawne odnośnie dostarczania i gromadzenia informacji przez IGN odnośnie świadczenia tych usług. Jeżeli jakkolwiek część Regulaminu świadczenia usług zostanie uznana za nieważną lub niemożliwą do wprowadzenia, wliczając w to, ale nie ograniczając do ograniczenia gwarancji i ograniczenia odpowiedzialności, jakie przedstawiono powyżej, to w takim wypadku nieważne lub niemożliwe do wprowadzenia w życie postanowienia zostaną zastąpione przez ważne, możliwe do wprowadzenia w życie warunki, które jak najbliżej odpowiadają założeniom pierwotnego postanowienia, a pozostała część Regulaminu świadczeniu usług pozostanie w mocy. Umowa, wraz z ewentualnymi dodatkowymi postanowieniami i warunkami lub zawartymi w niej odnośnikami (wliczając w to dodatkowe postanowienia odnoszące się do poszczególnych elementów Usługi i ochrony danych osobowych), stanowi całość porozumienia pomiędzy Użytkownikiem, a firmą IGN jeśli chodzi o świadczenie usługi. Wydrukowana wersja Regulaminu świadczenia usług i wszelkie powiadomienia dostarczone w formie elektronicznej będą dopuszczalne we wszelkich procedurach sądowych i administracyjnych w odniesieniu do Regulaminu świadczenia usług w takim samym stopniu, jak wszelkie inne dokumenty i akta prowadzone w formie papierowej. Strony ustaliły, że treść Regulaminu świadczenia usług będzie spisana w języku angielskim.

G. Powiadomienia. Firma IGN może od czasu do czasu powiadamiać użytkowników o określonych wydarzeniach i może być prawnie zobowiązana do powiadomienia o określonych wydarzeniach.

Użytkownik niniejszym potwierdza, że wszelkie takie powiadomienia będą ważne od momentu zamieszczenia ich w obrębie Usługi lub dostarczenia za pośrednictwem poczty elektronicznej, o ile Użytkownik podał ważny adres e-mail.

Bezpośrednie zapytania i powiadomienia dla IGN prosimy kierować na adres:

IGN Entertainment, Inc. Attn: Customer Service 3070 Bristol Street, 2nd Floor Costa Mesa, CA 92626 Email: <http://support.igngamespy.com>
Telefon: 1-888-262-1036

PUNKT II. Warunki Świadczenia Subskrypcji

Określone Usługi świadczone przez IGN wymagają rejestracji i wnoszenia opłat (takie Usługi będą określane mianem „Usług Specjalnych”). Warunki i postanowienia zawarte w niniejszym Punkcie II (Umowa o Świadczeniu Usług dla Subskrybenta) dotyczy każdego subskrybenta Usług Specjalnych, wliczając w to, ale nie ograniczając do Arcade, FilePlanet, Ad-Free Network, Founders' Club oraz Insider.

UMOWA O ŚWIADCZENIU USŁUG DLA SUBSKRYBENTA STANOWI DODATEK DO WARUNKÓW I POSTANOWIEŃ REGULAMINU ŚWIADCZENIA USŁUG, KTÓRY POZOSTAJE W CAŁEJ MOCY WZGLĘDEM KAŻDEGO SUBSKRYBENTA. PRZED PROCESEM REJESTRACJI DO USŁUGI SPECJALNEJ PROSZĘ UWAŻANIE PRZECZYTAĆ UMOWĘ O ŚWIADCZENIU USŁUG I UMOWĘ O ŚWIADCZENIU USŁUG DLA SUBSKRYBENTA. REJESTRUJĄC SIĘ DO USŁUGI SPECJALNEJ, WYRAŻASZ ZGODĘ NA WARUNKI I POSTANOWIENIA UMOWY O ŚWIADCZENIU USŁUG DLA SUBSKRYBENTA, A TAKŻE WSZELKICH POSTANOWIEŃ UMOWY O ŚWIADCZENIU USŁUG. JEŻELI NIE AKCEPTUJESZ LUB NIE WYRAŻASZ ZGODY NA WSZYSTKIE WARUNKI I POSTANOWIENIA REGULAMINU I UMOWY ŚWIADCZENIA USŁUG, MUSISZ PRZERWAĆ PROCES REJESTRACJI.

W przypadku pytań odnośnie subskrypcji IGN, proszę zapoznać się z naszym FAQ na stronie: <http://support.igngamespy.com>. Wszelkie zapytania, na które nie ma tam odpowiedzi, można przesłać za pomocą specjalnego formularza, dostępnego na witrynie:

<http://support.igngamespy.com>. W korespondencji proszę umieścić swoje nazwisko i nazwę użytkownika.

1. Obowiązek wnoszenia opłat i autoryzacja płatności kartami kredytowymi. Odpowiedzialność za regulowanie wszelkich opłat związanych z korzystaniem z Usługi Specjalnej ciąży na Użytkowniku, wliczając w to, ale nie ograniczając do okresowych opłat za subskrypcję (opłaty wstępnej i automatycznego jej przedłużania). Użytkownik udziela firmie IGN zgody na obciążanie karty kredytowej (lub innego dopuszczonego środka płatniczego) wszelkimi takimi opłatami. Opłata za subskrypcję zostanie potrącona przy jej rozpoczęciu, a następnie w regularnych odstępach czasu, co kwartał lub co miesiąc, w zależności od wybranych warunków subskrypcji, chyba że użytkownik anuluje subskrypcję co najmniej 10 dni przed datą przedłużenia subskrypcji, zgodnie z procedurą opisaną poniżej.

2. Przedłużenie i anulowanie subskrypcji. Użytkownik udziela firmie IGN

pozwolenia na automatyczne przedłużenie subskrypcji i obciążenie konta na pięć (5) dni przed zaplanowanym wygaśnięciem subskrypcji. Można jednak zrezygnować z automatycznego przedłużania subskrypcji, odwiedzając centrum pomocy () i samodzielnie anulując subskrypcję lub powiadamiając IGN o takim zamiarze za pomocą specjalnego formularza. IGN anuluje subskrypcję natychmiast po otrzymaniu takiego powiadomienia. Wszelkie opłaty, potrącenia i sprzedaż usług ma charakter ostateczny. Po obciążeniu karty kredytowej wszelkie opłaty nie podlegają zwrotom, za wyjątkiem dowiedzionych przypadków oszustw, co zostanie ustalone wedle uznania firmy IGN. Użytkownik uznaje, że anulowanie subskrypcji nie będzie oznaczać automatycznego przerwania dostępu do Usługi Specjalnej. Subskrypcja pozostanie aktywna, aż do zakończenia opłaconego okresu. Użytkownik zgadza się i potwierdza, że autoryzacja obciążenia karty kredytowej lub innego mechanizmu dokonywania płatności za Usługi Specjalne zostanie automatycznie przekazana innej firmie lub następcy Usługi Specjalnej lub podobnej usłudze w obrębie tej samej witryny internetowej. Użytkownikowi nie wolno przydzielić, ani przekazać swojej subskrypcji innej osobie, ani instytucji. Użytkownik musi mieć co najmniej 18 lat (lub mieć pozwolenie właściciela karty kredytowej), aby mieć subskrypcję Usługi Specjalnej.

Płatności muszą być dokonywane przy pomocy karty kredytowej akceptowanej przez IGN, przy pomocy czeku, PayPal lub przekazu pieniężnego (tylko w dolarach amerykańskich). Jeżeli, IGN nie otrzyma środków od wystawcy karty kredytowej lub jego przedstawiciela, Użytkownik zgadza się uregulować wszelkie płatności na nasze wezwanie. Umowa zawarta przez Użytkownika z firmą będącą właścicielem karty określa warunki jej wykorzystania odnośnie płatności za Usługę Specjalną. To w niej należy szukać praw i odpowiedzialności, jaka spoczywa na właścicielu karty. TO UŻYTKOWNIK, A NIE IGN JEST ODPOWIEDZIALNY ZA UREGULOWANIE WSZELKICH OPŁAT OBCIĄŻAJĄCYCH KARTĘ PRZEZ STRONY TRZECIE, NAWET JEŻELI NIE ZOSTAŁY PRZEZ NIEGO DO TEGO UPOWAŻNIONE. IGN ZASTRZEGA SOBIE PRAWO, ABY W DOWOLNYM MOMENCIE ZMIENIĆ WYSOKOŚĆ OPŁAT I SPOSOBY POBIERANIA OPŁAT, WLICZAJĄC W TO OPŁATY UZUPEŁNIAJĄCE I DODATKOWE OPŁATY ZA KORZYSTANIE Z ZAWARTOŚCI LUB USŁUGI ŚWIADCZONE PRZEZ IGN W CIĄGU TRZYDZIESTU (30) DNI OD ZAMIESZCZENIA STOSOWNEJ INFORMACJI NA WITRYNIE IGN. IGN MOŻE POWIADOMIĆ O ZMIANIE W SYSTEMIE OPŁAT ZA POŚREDNICTWEM POCZTY ELEKTRONICZNEJ. Jeżeli taka zmiana jest niedopuszczalna, możesz anulować subskrypcję usługi odwiedzając centrum obsługi (). Anulowanie subskrypcji nie będzie oznaczać natychmiastowego odcięcia dostępu do konta Usługi Specjalnej, a IGN nie zwróci pozostałej części opłaty za subskrypcję. Subskrypcja pozostanie aktywna, aż do wygaśnięcia opłaconego okresu.

KORZYSTANIE Z USŁUGI SPECJALNEJ PO UPŁYNIĘCIU TERMINU UISZCZENIA OPŁAT I SYSTEM WCIAŻ BĘDZIE CZEKAŁ NA POTWIERDZENIE ZMIANY. IGN NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SYTUACJE, W KTÓRYCH SUBSKRYPCJA NIE ZOSTAŁA ANULOWANA ZA POŚREDNICTWEM POCZTY ELEKTRONICZNEJ, FAKSU, LISTOWNIE LUB ZA POŚREDNICTWEM WITRYNY INTERNETOWEJ. UŻYTKOWNIK ZGADZA SIĘ I POTWIERDZA, ŻE IGN NIE BĘDZIE ODPOWIEDZIALNE ZA ŻADNE ZMIANY, ZWROT KOSZTÓW I PRZEOCZENIA W OBRĘBIE KONTA, KTÓRE NIE ZOSTANĄ ZGŁOSZONE IGN ZA POŚREDNICTWEM CENTRUM OBSŁUGI W CIĄGU 60 DNI OD TAKIEGO WYDARZENIA LUB JEGO BRAKU.

Żadne koszty nie zostaną zwrócone, za wyjątkiem dowiedzionych przypadków oszustw związanych z kartami kredytowymi (co zostanie ustalone wedle własnego uznania IGN) lub na podstawie warunków umowy zawiązanej podczas zakupu produktu lub podczas dokonywania płatności. Użytkownik rozumie i wyraża zgodę na poniesienie pewnych kosztów administracyjnych przez IGN i, że te opłaty stanowią uczciwą i dokładną ocenę poniesionych wydatków. W przypadku zatwierdzenia zwrotu kosztów (za wyjątkiem przypadków, w których stwierdzono oszustwa z udziałem kart kredytowych), będą one podlegać specjalnej opłacie (która dotyczy także produktów cyfrowych), która wynosi obecnie:

- Subskrypcje: 5\$ za każdą zrefundowaną opłatę
- Sprzedaż cyfrowa: 10% ceny sprzedaży

3. Zakończenie subskrypcji. Użytkownik zgadza się, że IGN może, wedle własnego uznania, zakończyć działanie identyfikatora, hasła, konta (lub któregośkolwiek z nich) lub Usługi Specjalnej z szeregu

przyczyn, wliczając w to, bez ograniczeń, podejrzenie przez IGN, że Użytkownik naruszył postanowienia Regulaminu świadczenia usług lub innej, wspomnianej w jego treści umowy. IGN może także, wedle własnego uznania i w dowolnym momencie przerwać świadczenie Usługi Specjalnej lub dowolnej jego części, nawet bez uprzedzenia. Użytkownik zgadza się, że przerwanie dostępu do Usługi Specjalnej na mocy postanowień Regulaminu świadczenia usług może nastąpić bez uprzedzenia i zgadza się, że IGN może natychmiast wyłączyć lub usunąć konto oraz/lub uniemożliwić dalszy dostęp do Usługi Specjalnej. Jeżeli konto użytkownika zostanie zamknięte przez IGN, nie zostanie automatycznie odnowione, a dostęp do niego zostanie odcięty, bez zwrotu kosztów. Dodatkowo Użytkownik stwierdza, że IGN nie będzie ponosić odpowiedzialności za uniemożliwienie dostępu do Usługi Specjalnej przez strony trzecie. **UŻYTKOWNIK ZGADZA SIĘ I POTWIERDZA, ŻE IGN NIE BĘDZIE PONOSIĆ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA ŻADNE MODYFIKACJE, ZWROTY I BŁĘDY W OBRĘBIE KONTA PO UPŁYWIE 60 DNI OD WYSTĄPIENIA TAKIEGO ZDARZENIA LUB BRAKU JEGO WYSTĄPIENIA.**

4. Konta próbne. IGN oferuje czasem konta próbne do Usług Specjalnych, po okazjowych cenach. Jeżeli Użytkownik zaloguje się na konto próbne, to po zakończeniu okresu jego ważności subskrypcja zostanie automatycznie przedłużona po normalnej cenie, chyba że zostanie anulowana co najmniej 24 godziny przed końcem okresu próbnego. Użytkownik musi anulować konto próbne przed upływem jego ważności, aby uniknąć obciążenia karty kredytowej. Karta kredytowa będzie obciążana normalnymi opłatami za korzystanie z Usługi Specjalnej, w zależności od warunków subskrypcji wybranych podczas rejestracji, aż do czasu jej anulowania. Więcej informacji odnośnie anulowania subskrypcji można znaleźć na stronie centrum pomocy: ().

5. Dane subskrybenta. Użytkownik zgadza się dostarczać i aktualizować dokładne, aktualne i pełne informacje o sobie, zgodnie z wymaganiami procesu rejestracji do Usługi Specjalnej. Użytkownik musi jak najszybciej powiadomić IGN o zmianie: daty ważności karty kredytowej używanej do opłacania Usługi Specjalnej, zmiany adresu zamieszkania, a także o naruszeniu bezpieczeństwa, np. zagubieniu, kradzieży karty lub nieautoryzowanym użyciu identyfikatora lub hasła. Użytkownik zgadza się powiadomić IGN natychmiast po uzyskaniu informacji o takim naruszeniu bezpieczeństwa swojego konta Usługi Specjalnej.

6. Ograniczenie użycia. Zawartość Usług przeznaczona jest do niekomercyjnego użytku prywatnego, dla rozrywki subskrybenta. Wykorzystanie w inny sposób jest zabronione. IGN poświęca znaczne kwoty pieniędzy i czasu na zdobycie informacji zamieszczanych na naszych witrynach internetowych. Użytkownik zgadza się nie kopiować, publikować, ani w żaden inny sposób udostępniać wiadomości, zdjęć, wywiadów, funkcji i żadnych innych informacji, zawartości i materiałów z Usług, bez uprzedniej, pisemnej zgody IGN. Użytkownik zgadza się, że w przypadku naruszenia tego postanowienia IGN zastrzega sobie prawo natychmiastowego anulowania subskrypcji, bez prawa refundacji kosztów. Dodatkowo wykorzystanie informacji chronionych prawem autorskim (wliczając w to, ale nie ograniczając do zdjęć, wywiadów, funkcji, filmów, dźwięku itd.) będzie ścigane w pełnym wymiarze dopuszczonym przez prawo.

PunkBuster UMOWA LICENCYJNA OPROGRAMOWANIA

Warunki niniejszej Umowy Licencyjnej Oprogramowania (dalej określonej jako "Umowa") dotyczą wszystkich wersji, edycji i przyszłych aktualizacji oprogramowania PunkBuster i stanowią podstawę umowy prawnej zawieranej pomiędzy Tobą ("Licencjodawca") a Even Balance, Inc. ("Licencjodawca").

INSTALUJĄC, URUCHAMIAJĄC LUB KORZYSTAJĄC Z OPROGRAMOWANIA PUNKBUSTER, LICENCJONOBORCA STAJE SIĘ JEDNĄ ZE STRON UMOWY I ZOBOWIĄZUJE SIĘ DO PRZESTRZEGANIA JEJ POSTANOWIEŃ. JEŻELI LICENCJONODAWCA NIE WYRAŻA ZGODY NA PRZESTRZEGANIE

WARUNKÓW UMOWY, NIE MUSI JEJ AKCEPTOWAĆ, JEDNAK W TAKIM PRZYPADKU NIE MOŻE ZAINSTALOWAĆ, ANI TEŻ UŻYTKOWAĆ OPROGRAMOWANIA.

EVEN BALANCE, INC. ZACHOWUJE WSZELKIE PRAWA, KTÓRE NIE ZOSTAŁY WYMNIENIONE W NINIEJSZEJ UMOWIE.

Licencjodawca przyznaje Licencjobiorcy niezbywalną i niewyłączną licencję, na użytkowanie oprogramowania PunkBuster do użytku własnego, niekomercyjnego. Licencjobiorca nie może dezasemblować, dekompilować, zmieniać kodu źródłowego, dystrybuować (pod jakąkolwiek postacią), tworzyć pochodnych, ani też modyfikować oprogramowania PunkBuster. Licencjodawca zachowuje prawo do odebrania licencji w dowolnym momencie, z dowolnej przyczyny, a nawet bez żadnej przyczyny, bez konieczności powiadomienia o tym Licencjobiorcy. Ponadto, w przypadku naruszenia jakiegokolwiek warunku niniejszej Umowy, licencja przyznana na podstawie niniejszej Umowy zostaje automatycznie anulowana bez konieczności informowania o tym fakcie Licencjobiorcy. W przypadku anulowania licencji, Licencjobiorca jest zobowiązany do zniszczenia wszystkich kopii oprogramowania PunkBuster znajdujących się w jego posiadaniu.

Licencjobiorca zgadza się, że oprogramowanie PunkBuster jest opcjonalne i nie jest wymagane do użytkowania jakiejkolwiek gry wykorzystującej technologię PunkBuster. Ponadto, Licencjobiorca wyraża zgodę na automatyczną aktualizację oprogramowania PunkBuster, co oznacza, że przyszłe aktualizacje będą bez żadnego powiadomienia automatycznie pobierane i instalowane i będzie to traktowane jako normalne działanie oprogramowania PunkBuster. Licencjobiorca przyjmuje do wiadomości i wyraża na to zgodę, że oprogramowanie PunkBuster może być traktowane jako inwazyjne. Licencjobiorca rozumie, że oprogramowanie PunkBuster skanuje i przekazuje informacje o komputerze, na którym jest zainstalowane, do innych połączonych komputerów. Ponadto, Licencjobiorca wyraża zgodę na umożliwienie oprogramowaniu PunkBuster skanowania i przekazywania informacji o komputerze, na którym Licencjobiorca zainstaluje oprogramowanie PunkBuster. Licencjobiorca rozumie i wyraża zgodę, że informacje, które mogą być wyszukiwane i przekazywane przez oprogramowanie PunkBuster obejmują między innymi adres IP komputera Licencjobiorcy, urządzenia oraz pliki znajdujące się na dysku twardym i w pamięci komputera, na którym zostało zainstalowane oprogramowanie PunkBuster. Licencjobiorca potwierdza i wyraża zgodę, że w przypadku, gdy Licencjobiorca nie chce, aby Licencjodawca zbierał i przetwarzał opisane wcześniej informacje, to Licencjobiorca nie będzie korzystał z oprogramowania PunkBuster. Ponadto, Licencjobiorca wyraża zgodę, aby oprogramowanie PunkBuster przekazywało zrzuty ekranu wykonane podczas działania oprogramowania PunkBuster, które mogą być publikowane. Licencjobiorca rozumie, że głównym celem i funkcją oprogramowania PunkBuster jest zapewnienie wszystkim użytkownikom środowiska gry, w którym nie są dopuszczone żadne oszustwa. Licencjobiorca zgadza się, że inwazyjny charakter oprogramowania PunkBuster jest niezbędny do wypełnienia celu i funkcji oprogramowania. Licencjobiorca zgadza się, że korzyści, jakie oprogramowanie PunkBuster zapewnia podczas korzystania z interaktywnych gier online przewyższają jakiekolwiek niebezpieczeństwo lub utratę prywatności będącą wynikiem zainstalowania i użytkowania oprogramowania PunkBuster.

Licencjobiorca wyraża zgodę na nieeksportowanie i niereeksportowanie oprogramowania krajów objętych embargiem lub ograniczeniami handlowymi nałożonymi przez Stany Zjednoczone. LICENCJONOBORCA WYRAŻA ZGODĘ, ŻE NIE BĘDZIE POBIERAŁ, INSTALOWAŁ, ANI TEŻ UŻYTKOWAŁ OPROGRAMOWANIA PUNKBUSTER, JEŻELI JEST MIESZKAŃCEM KRAJU, GDZIE TAKIE DZIAŁANIA MOGŁYBY PROWADZIĆ DO NARUSZENIA OBOWIĄZUJĄCYCH PRZEPISÓW PRAWA.

Prawem właściwym dla niniejszej Umowy Licencyjnej Oprogramowania jest prawa Stanu Teksas oraz prawo federalne Stanów Zjednoczonych Ameryki. Wszelkie spory związane z niniejszą Umową będą rozstrzygane w Harris County, Teksas. Licencjobiorca wyraża zgodę, że w przypadku, gdy jakkolwiek część niniejszej Umowy okaże się nieprawidłowa lub nie niemożliwa do zastosowania, to zostanie

zmieniona w możliwie najszerszym zakresie dopuszczalnym przez przepisy prawa, w celu zachowania oryginalnej intencji fragmentu, który okazał się nieprawidłowy lub niemożliwy do zastosowania.

OPROGRAMOWANIE PUNKBUSTER JEST DOSTARCZANE NA ZASADZIE "JAKO TAKIE", BEZ JAKIEJKOLWIEK GWARANCJI I OGRANICZEŃ, ŻE OPROGRAMOWANIE JEST POZBAWIONE BŁĘDÓW, SPEŁNIA PRZYDATNOŚĆ DO OKREŚLONEGO CELU LUB SPRZEDAWALNOŚCI. LICENCJONODAWCA NIE GWARANTUJE, ŻE DZIAŁANIE OPROGRAMOWANIA PUNKBUSTER BĘDZIE PRZEBIEGAŁO W SPOSÓB CIĄGŁY, NIEZAKŁÓCONY, POZBAWIONY BŁĘDÓW, SPEŁNIAJĄCY OCZEKIWANIA I WYMAGANIA LICENCJONOBIORCY. LICENCJONOBIORCA WYRAŻA ZGODĘ, ŻE FIRMA EVEN BALANCE, INC., JEJ PRACOWNICY, DYREKTORZY, UDZIAŁOWCY, LICENCJONODAWCY, PARTNERZY BIZNESOWI, SUKCESORZY NIE BĘDĄ PONOSIĆ ŻADNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZWIĄZANEJ Z DZIAŁANIEM LUB UŻYTKOWANIEM OPROGRAMOWANIA PUNKBUSTER. PONADTO, W PRZYPADKU WADLIWEGO DZIAŁANIA JAKIEJKOLWIEK WERSJI OPROGRAMOWANIA PUNKBUSTER, W TYM PRZYSZŁYCH WERSJI, LICENCJONOBIORCA PONIESIE WSZELKIE KOSZTY WYNIKAJĄCE Z EWENTUALNYCH STRAT I ZNISZCZEŃ. OGRANICZONA GWARANCJA OBOWIĄZUJE W PRZYPADKU ANULOWANIA LICENCJI NA OPROGRAMOWANIE PUNKBUSTER PRZEZ LICENCJONOBIORCĘ LUB FIRMĘ EVEN BALANCE, INC.

Niniejsza Umowa stanowi całość umowy zawieranej pomiędzy Licencjodawcą a Licencjobiorcą i zastępuje wszelkie wcześniejsze porozumienia zawarte ustnie lub na piśmie..