

# Condiciones de uso de los Juegos

**PARA NUESTROS CLIENTES:** lo siguiente se destaca con mayúsculas porque es importante:

ESTAS CONDICIONES DE USO CONTIENEN UNA DISPOSICIÓN DE ARBITRAJE INDIVIDUAL VINCULANTE Y UNA DISPOSICIÓN DE RENUNCIA A DEMANDAS COLECTIVAS PARA NUESTROS CLIENTES. SI USTED ACEPTA ESTAS CONDICIONES DE USO, COMO CLIENTE DE ESTADOS UNIDOS ACEPTA RESOLVER DISPUTAS MEDIANTE ARBITRAJE INDIVIDUAL VINCULANTE Y RENUNCIA AL DERECHO DE ACUDIR A LOS TRIBUNALES INDIVIDUALMENTE O COMO PARTE DE UNA DEMANDA COLECTIVA. POR SU PARTE, GAMIGO ACEPTA PAGAR LOS COSTES DE ARBITRAJE PARA TODAS LAS DISPUTAS DE HASTA 10000 DÓLARES QUE SE REALICEN DE BUENA FE (CONSULTE LA SECCIÓN 24) SI USTED GANARA LA DISPUTA. USTED TIENE UN DERECHO LIMITADO EN EL TIEMPO A RENUNCIAR A ESTA EXENCIÓN. LAS SECCIONES 2 Y 24 SE APLICAN EXCLUSIVAMENTE A NUESTROS CLIENTES.

## Índice

- 1    Ámbito de aplicación ..... 2
- 2    Ámbito de aplicación para clientes de Estados Unidos ..... 2
- 3    Descripción de juegos ..... 3
- 4    "Juegos gratuitos" ..... 3
- 5    Juegos de suscripción ..... 4
- 6    Contenido digital..... 4
- 7    Funciones prémium ..... 5
- 8    Bonos digitales..... 5
- 9    Artículos de *merchandising* y otros bienes ..... 6
- 10   Cambios en los juegos y Funciones prémium ..... 6
- 11   Alcance de los servicios ..... 6
- 12   Usuarios autorizados..... 7
- 13   Condiciones de pago y provisión ..... 7
- 14   INFORMACIÓN RELATIVA AL EJERCICIO DEL DERECHO DE DESISTIMIENTO ..... 7
- 15   Actividades prohibidas ..... 10
- 16   Deberes y obligaciones del usuario ..... 11
- 17   Pruebas beta ..... 11
- 18   Limitación de responsabilidad..... 11
- 19   Contenido/responsabilidad ajenos..... 12
- 20   Derechos de propiedad industrial y derechos de autor/Contenido generado por el usuario..... 12
- 21   Rescisión ..... 13
- 22   Protección de datos ..... 14
- 23   Modificaciones de las Condiciones de uso ..... 14

24	CLIENTES DE ESTADOS UNIDOS: RENUNCIA A LAS DEMANDAS COLECTIVAS; ARBITRAJE; LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD .....	15
25	Disposiciones finales .....	18

## 1 Ámbito de aplicación

- 1.1 Estas Condiciones de uso se aplicarán a todos los juegos, foros de usuarios y otros servicios ofrecidos por las empresas del grupo gamigo con referencia a estas condiciones de uso. La parte contratante respectiva resulta de la información del sitio web respecto en el que se hace referencia a estas condiciones de uso ("**Proveedor**"). Se aplican a la relación del usuario respectivo con el Proveedor de los respectivos juegos ofrecidos.
- 1.2 El Proveedor (de aquí en adelante también denominado "**gamigo**") se opone a la validez de cualquiera de las condiciones generales relacionadas con el usuario. Dichas condiciones serán parte del contrato únicamente si el Proveedor las acepta expresamente por escrito y con anticipación.
- 1.3 Las Condiciones de uso, las reglas, los requisitos de participación y las normas de comunicación adicionales de los juegos respectivos (en conjunto denominadas "**Reglas del Juego**") establecidas por el Proveedor respectivo se publican en los sitios web o en los foros del Proveedor o en los juegos, según corresponda. Al participar en el juego respectivo, el usuario también reconoce estas Reglas del Juego como vinculantes. En caso de incoherencia entre estas Condiciones de uso y las Reglas del Juego, las Condiciones de uso prevalecerán sobre las Reglas del Juego, a menos que las Reglas del Juego establezcan expresamente su prioridad sobre las Condiciones de uso.
- 1.4 El Proveedor puede organizar concursos individuales, torneos, sorteos y otras promociones especiales dentro de los juegos, que pueden estar sujetos a términos y condiciones independientes y que pueden comunicarse al usuario por separado.
- 1.5 El Proveedor puede utilizar servicios de terceros para los juegos ("**Servicios de terceros**"), como tiendas de aplicaciones, redes sociales, etc. Los servicios de terceros estarán sujetos a los términos y condiciones generales de los respectivos proveedores externos. El socio contractual del usuario para los servicios de terceros es el respectivo proveedor externo.
- 1.6 Los juegos de los Proveedores se ofrecen y distribuyen en sus propios sitios web o en sus propias tiendas en línea o se distribuyen a través de sitios web, tiendas en línea o tiendas de aplicaciones de terceros. El operador del sitio web, la tienda en línea o la tienda de aplicaciones puede determinarse a partir de la información de esos sitios. En la medida en que proveedores externos realicen la distribución, los términos y condiciones generales de dichos proveedores externos se aplicarán a la respectiva compra o celebración del contrato. Sin embargo, independientemente de quién distribuya los juegos, estas Condiciones de uso se aplicarán como mínimo al uso de los juegos y a las demás ofertas de los Proveedores.

## 2 Ámbito de aplicación para clientes de Estados Unidos

- 2.1 Para los residentes de Estados Unidos ("**Clientes de Estados Unidos**"), estas Condiciones de uso se aplican en parte de manera distinta de la que se aplica a residentes de otros países. Los casos en los que las Condiciones de uso se apliquen de manera distinta a Clientes de Estados Unidos se mencionarán expresamente en estas Condiciones de uso o gamigo lo indicará. Las siguientes secciones 2.2 y 2.3 se aplican específicamente a Clientes de Estados Unidos.
- 2.2 Como Cliente de Estados Unidos, usted acepta estas Condiciones de uso en el estado de Texas, que se registrarán e interpretarán de acuerdo con las leyes del estado de Texas, lo que excluye la elección de la jurisdicción. A fines de las estas Condiciones de uso, "**Disputa**" significa cualquier disputa, reclamación o controversia (salvo las expresamente excluidas abajo) entre un Cliente de Estados Unidos y gamigo en relación con el uso o el intento de uso de los juegos proporcionados por gamigo en general, lo que incluye, entre otros, la validez, la aplicabilidad y el alcance de esta sección sobre arbitraje individual vinculante. Para todas las Disputas que no estén sujetas a arbitraje individual vinculante según la sección que sigue, gamigo y usted, como Cliente de Estados Unidos, aceptan someterse a la jurisdicción exclusiva del estado de Texas, condado de Travis, o, si se aplica la jurisdicción de un Tribunal federal, al Tribunal de Distrito de Estados Unidos para el distrito oeste de Texas. El Cliente de Estados Unidos y gamigo acuerdan renunciar ante dichos tribunales a cualquier objeción jurisdiccional, de sede legal o de sede legal inadecuada (sin perjuicio del derecho de cualquiera de las partes a remitir un caso a un Tribunal federal si la ley lo permite) y a cualquier derecho a juicio por jurado. La Convención de las Naciones Unidas sobre los Contratos de Compraventa Internacional de Mercaderías no se aplica. Cualquier ley o reglamento que estipule que la redacción de un contrato debe interpretarse en contra del redactor no se aplicará a estas Condiciones de uso. Este párrafo se interpretará tan ampliamente como lo permita la ley vigente.
- 2.3 Gamigo y usted, como Cliente de Estados Unidos, acuerdan resolver las disputas entre las partes mediante **arbitraje individual (no en un Tribunal)**. Creemos que el proceso alternativo de arbitraje para la resolución de disputas

resolverá cualquier disputa de forma justa y más rápida y eficazmente que un proceso judicial formal. En la sección 24, se explica el procedimiento en detalle. En la medida en que lo permita la ley vigente, usted y gamigo acuerdan presentar disputas únicamente en capacidad individual y no intentarán iniciar acciones colectivas o representativas, arbitrajes colectivos o de clase ni ningún otro procedimiento ("acción colectiva"), ni participar en ellos, en el que otra persona o entidad actúe en capacidad representativa, ni consolidar o combinar procesos judiciales individuales, ni permitir que un árbitro lo haga, sin el consentimiento expreso de todas las partes de estas Condiciones de uso y de cualquier otra acción legal o arbitraje. En la sección 24, encontrará información más detallada.

### 3 Descripción de juegos

- 3.1 "**Juegos**", en el contexto de estas Condiciones de uso, incluye todos los juegos en línea, juegos de navegador, juegos para móviles, juegos sociales y otras ofertas de juegos digitales ofrecidos por el Proveedor para cualquier dispositivo final (como PC, teléfonos inteligentes, tabletas, dispositivos conectados, como decodificadores o de *streaming*, televisores inteligentes y consolas) o plataformas en línea (como las redes sociales).
- 3.2 Además de los "**Juegos**", el Proveedor también ofrece la compra de servicios adicionales, según el caso, como artículos virtuales o las llamadas "**Monedas virtuales**", que pueden canjearse por artículos virtuales, contenido descargable, paquetes adicionales, funciones adicionales, cambios de servidor, cambios de nombre en el juego u otras funciones adicionales y la compra de artículos virtuales con moneda real (en conjunto llamados "**Funciones prémium**") y la compra de suscripciones. Además, el Proveedor también puede ofrecer otros servicios gratuitos, en especial en el ámbito de la comunicación con otros jugadores (como foros, chats, páginas de perfil de los usuarios, clasificaciones, etc.), que el Proveedor proporciona sin ninguna obligación contractual de hacerlo. Si se agregan nuevas funciones, el Proveedor se reserva el derecho de ofrecerlas sujetas a condiciones de uso especiales que se acordarán por separado y que podrían ser diferentes de estas Condiciones de uso y tener prioridad sobre ellas.
- 3.3 Según el tipo de juego que sea, se aplicarán las siguientes normas específicas. El tipo de juego respectivo se puede encontrar en las descripciones de los productos del juego respectivo.
- 3.4 El uso de juegos específicos puede requerir de la instalación de *software* adicional, como los denominados lanzadores, o la creación de una cuenta de cliente con otro proveedor o con un proveedor externo, como una cuenta en Glyph. En ese caso, la descripción del producto se refiere expresamente a ello.

### 4 "Juegos gratuitos"

- 4.1. Según estas Condiciones de uso, los "**Juegos gratuitos**" son juegos que el usuario puede utilizar en general de forma gratuita. Los Juegos gratuitos contienen Funciones prémium, por lo que algunas funciones o contenidos de los Juegos gratuitos pueden estar sujetos al pago con Monedas virtuales o reales. El suministro de un Juego gratuito por parte del Proveedor constituye un servicio digital.
- 4.2. La celebración del contrato para el uso de un Juego gratuito se realiza en línea mediante el envío de un formulario de registro en el sitio web del juego respectivo o en otro sitio web del Proveedor, en el mismo juego, a través de la función de registro de una red social, como Facebook Connect, a través de la plataforma de terceros respectiva o a través de otro sitio web o página de destino con una función de registro correspondiente (en conjunto denominados "**Oferta del usuario**") y la aceptación por parte del Proveedor por correo electrónico o la activación del acceso al Juego gratuito. El Proveedor se reserva el derecho de que la activación del registro del juego esté sujeta al uso de un enlace de confirmación, que se enviará al usuario por correo electrónico.
- 4.3. En caso de compra directa a través del Proveedor, el derecho de desistimiento del usuario estará determinado por lo dispuesto en la sección 14.1. de estas Condiciones de uso.**
- 4.4. Al celebrar el contrato, el usuario adquiere un derecho de uso simple e intransferible, limitado en el tiempo a la duración del contrato, para utilizar el Juego gratuito correspondiente en su versión vigente.
- 4.5. El uso del Juego gratuito respectivo está sujeto a los requisitos del sistema que se indican en la respectiva descripción del producto. La compatibilidad con el sistema del usuario está garantizada únicamente si se cumplen al menos los requisitos mínimos.
- 4.6. El usuario puede rescindir el contrato para el uso de un Juego gratuito en cualquier momento mediante notificación al Proveedor en forma de texto (por correo electrónico, por ejemplo) o, si corresponde, usando un botón de rescisión que se proporcione. El proveedor puede rescindir el contrato para el uso del Juego gratuito en cualquier momento mediante notificación en forma de texto (por correo electrónico, por ejemplo, con dos semanas de antelación, a menos que se acuerde lo contrario en condiciones de uso especiales.

## 5 Juegos de suscripción

- 5.1. Según estas Condiciones de uso, los "**Juegos de suscripción**" son juegos o Funciones prémium, en particular Monedas virtuales o artículos virtuales, que pueden utilizarse a cambio de un pago recurrente. El suministro de un Juego de suscripción por parte del Proveedor constituye un servicio digital.
- 5.2. La celebración del contrato para el uso de un Juego de suscripción directamente a través del Proveedor se realiza seleccionando la suscripción respectiva y haciendo clic en el botón de pedido ("Comprar ahora" o similar) (Oferta del usuario) y la aceptación por parte del Proveedor por correo electrónico o mediante la activación de los Juegos de suscripción o de las Funciones prémium. Al comprar a terceros, la compra se realiza de acuerdo con los términos y condiciones de dichos terceros.
- 5.3. **En caso de compra directa a través del Proveedor, el derecho de desistimiento del usuario estará determinado por lo dispuesto en la sección 14.1. de estas Condiciones de uso.**
- 5.4. Al celebrar el contrato, el usuario adquiere un derecho de uso simple e intransferible, limitado en el tiempo al plazo de suscripción, para utilizar el Juego de suscripción respectivo en su versión vigente.
- 5.5. El uso del Juego de suscripción respectivo está sujeto a los requisitos del sistema que se indican en la respectiva descripción del producto. La compatibilidad con el sistema del usuario está garantizada únicamente si se cumplen al menos los requisitos mínimos.
- 5.6. En caso de cancelación de una suscripción, el usuario deberá seguir realizando los pagos acordados, hasta el final del periodo de suscripción. Si se prevé expresamente un plazo de notificación menor, como en condiciones de uso especiales, o si la suscripción es por tiempo indefinido, los pagos se deberán realizar hasta el final del plazo de notificación. Si el usuario se registró en una suscripción para la compra recurrente de Funciones prémium (en particular, Monedas virtuales) y si dicha suscripción se rescinde de forma anticipada sin causa justificada mediante la cancelación de la cuenta del usuario, la sección 21.4 se aplicará *mutatis mutandis* con respecto a cualquier pago pendiente hasta la siguiente fecha de rescisión regular de la suscripción. En la medida en que el usuario haya recibido los servicios que debe prestar el Proveedor, no tendrá derecho a recibir reembolsos. En particular, no se reembolsarán las Funciones prémium que el usuario haya solicitado al Proveedor y ya haya recibido.
- 5.7. Sujeto a la sección 21.1, el usuario puede rescindir una suscripción en cualquier momento, con efecto a partir de la siguiente fecha de rescisión posible, haciendo clic en el botón correspondiente o notificando al Proveedor en forma de texto (por correo electrónico, por ejemplo). Para finalizar una suscripción de proveedores externos, la suscripción se debe cancelar con el respectivo proveedor externo y no con el Proveedor. Si el usuario cancela la suscripción, el Proveedor no reembolsará ninguna tarifa pagada ni pagará en moneda real el saldo de crédito virtual acreditado en la cuenta del usuario, sujeto a lo establecido en estas Condiciones de uso. El Proveedor puede rescindir los contratos de suscripción en cualquier momento al final del plazo. En el caso de los contratos de tiempo indefinido, se podrá rescindir un contrato de suscripción mediante notificación con un mes de anticipación, y en ese caso se reembolsarán *pro rata temporis* las tarifas de uso ya abonadas.

## 6 Contenido digital

- 6.1. A fines de estas Condiciones de uso, "**Contenido digital**" se refiere a juegos o extensiones de juegos, gráficos individuales, piezas musicales o contenidos que se ofrezcan al usuario para descargar, que no requieren un servicio en línea continuo para su utilización y que el jugador puede utilizar a cambio de un pago único con dinero o con Moneda virtual.
- 6.2. La celebración del contrato para la compra de Contenidos digitales directamente del Proveedor se realiza completando el proceso de pedido y haciendo clic en el botón de pedido ("Comprar ahora" o similar) (Oferta del usuario) y la aceptación por parte del Proveedor por correo electrónico o haciendo disponibles los Contenidos digitales.
- 6.3. **El derecho de desistimiento del usuario en relación con los Contenidos digitales directamente del Proveedor está determinado por lo dispuesto en la sección 14.2. de estas Condiciones de uso.**
- 6.4. Al celebrar el contrato, el usuario adquiere un derecho de uso simple para utilizar el Contenido digital en su respectiva versión actualizada. Las actualizaciones incluyen las que se realicen para mantener la funcionalidad del producto, pero no se refiere a que deban ponerse a disposición el derecho a utilizar productos sucesores ni nuevas funcionalidades que deban adquirirse por separado.

- 6.5. El uso de los respectivos contenidos digitales está sujeto a los requisitos del sistema que se indican en la respectiva descripción del producto. La compatibilidad con el sistema del usuario está garantizada únicamente si se cumplen al menos los requisitos mínimos.

## 7 Funciones prémium

- 7.2. La provisión de las Funciones prémium (en particular, las Monedas virtuales) es un servicio digital que proporciona el Proveedor. Las Funciones prémium se pueden utilizar únicamente en los juegos en los que se ofrecen, a menos que se indique expresamente lo contrario en la descripción del producto. Las Funciones prémium se pueden proporcionar de forma permanente o con un plazo. Si un servicio está sujeto a pago, se informará al usuario de los costes incurridos, las condiciones de pago y otra información relevante antes de que se utilice el servicio.
- 7.2. En caso de compra directa al Proveedor, el usuario hace una oferta para comprar o utilizar Monedas virtuales, u otras Funciones prémium, seleccionando el tipo y la cantidad y haciendo clic en el botón de pedido ("Comprar ahora" o similar). El contrato de compra se celebra cuando el Proveedor declara la aceptación por correo electrónico o acepta el pedido y proporciona las Monedas virtuales o las Funciones prémium correspondientes. Esto crea una relación contractual separada sobre las Funciones prémium, que está sujeta a estas Condiciones de uso y a cualquier condición especial de uso, según corresponda. Al comprar a terceros, el proceso de pedido podría estar regulado de otra forma. En relación con este punto, se aplicarán los términos y condiciones de dichos terceros.
- 7.3. El derecho de desistimiento del usuario con respecto a las Funciones prémium está determinado por lo dispuesto en la sección 14.1. de estas Condiciones de uso.**
- 7.4. Al celebrar el contrato, si el usuario compró una Función prémium con un plazo, adquiere un derecho de uso simple, intransferible y limitado en el tiempo al plazo respectivo, para utilizar la Función prémium correspondiente. Si el usuario compró una Función prémium sin plazo, al celebrar el contrato, el usuario adquiere un derecho de uso simple, intransferible y limitado en el tiempo al plazo del respectivo contrato de uso del Juego o de los Juegos, para utilizar la Función prémium correspondiente. Se podrá realizar una transferencia únicamente si la mecánica del Juego permite explícitamente realizar una transferencia de Funciones prémium a otros jugadores.
- 7.5. Si el usuario adquiere Monedas virtuales que no son específicas del juego, no caducarán mientras exista el respectivo contrato de uso entre el usuario y el Proveedor. En caso de que se bloquee la cuenta de usuario, el Proveedor tendrá derecho a denegar la prestación del servicio mientras dure el bloqueo.
- 7.6. En el caso de la provisión de Monedas virtuales que el usuario pueda ganar jugando, el Proveedor se reserva el derecho de que, cuando se usen Monedas virtuales, las Monedas virtuales que se hayan comprado con moneda real se consuman antes que las Monedas virtuales que se ganaron jugando.
- 7.7. Debido al continuo desarrollo de los Juegos, el Proveedor se reserva el derecho de ofrecer nuevas Funciones prémium (en particular, Monedas virtuales), de discontinuar las Funciones prémium existentes en el futuro o de ponerlas a disposición en la versión básica gratuita. El Proveedor también se reserva el derecho de agregar programas de bonificación ("**Programa de fidelización**"), que pueden requerir que el usuario compre un determinado número de una Función prémium, incluidas las Monedas virtuales, en particular. Un Programa de fidelización también se puede diseñar para incluir múltiples Proveedores. El Proveedor o los Proveedores respectivos, publicarán por separado los términos y condiciones exactos del Programa de fidelización respectivo, si corresponde.

## 8 Bonos digitales

- 8.1. Un **bono digital** da derecho al titular del bono a adquirir del Proveedor o de un tercero, según el contenido del bono, un bien específico, un Contenido digital específico, un servicio digital específico o un bien, por el valor equivalente del bono.
- 8.2. La celebración del contrato de un bono digital adquirido directamente del Proveedor se realiza completando el respectivo proceso de pedido y haciendo clic en el botón de pedido ("Comprar ahora" o similar) (Oferta del usuario) y la posterior aceptación por parte del Proveedor por correo electrónico o mediante la entrega del bono.
- 8.3. El derecho de desistimiento del usuario en relación con los bonos digitales está determinado por lo dispuesto en la sección 14.2. de estas Condiciones de uso.**
- 8.4. Los bonos digitales son válidos durante tres años a partir del final del año en el que se adquirieron dichos bonos.

## 9 Artículos de *merchandising* y otros bienes

- 9.1. La celebración del contrato para la compra de artículos de *merchandising* u otros bienes, incluidos los Juegos en soportes de datos, se realiza completando el proceso de pedido y haciendo clic en el botón de pedido ("Comprar ahora" o similar) (Oferta del usuario) y la posterior aceptación del pedido por correo electrónico o mediante el envío de los bienes.
- 9.2. **El derecho de desistimiento del usuario en relación con la compra de artículos de *merchandising* está determinado por lo dispuesto en la sección 14.3. de estas Condiciones de uso.**
- 9.3. Los gastos de envío pueden variar según el lugar de entrega y el método de envío, y se mostrarán antes de finalizar el pedido.
- 9.4. A menos que se acuerde un plazo de entrega, la entrega se realizará en un plazo de 14 días a partir de la celebración del contrato.
- 9.5. El Proveedor no será responsable de ningún retraso en la entrega debido a la falta de entrega al Proveedor, siempre que el Proveedor haya realizado a tiempo una operación de cobertura suficiente y no sea responsable de que no se entregue el producto.
- 9.6. El Proveedor tiene derecho a rescindir el contrato si, a pesar de haber concluido una operación de cobertura correspondiente, no recibe el suministro por parte de sus propios proveedores por motivos de los que no es responsable y esta situación persiste más de 4 semanas a partir de la fecha del pedido del usuario.
- 9.7. Los bienes serán propiedad del Proveedor hasta que se realice el pago total.
- 9.8. Los bonos en formato impreso son válidos durante tres años a partir del final del año en el que se adquirieron.

## 10 Cambios en los juegos y Funciones prémium

El Proveedor tiene derecho a realizar cambios en Juegos gratuitos, Juegos de suscripción, Contenidos digitales, juegos en soportes de datos y Funciones prémium además de los necesarios para mantener la conformidad con el contrato según el artículo 327e, párrafos 2 y 3 BGB (German Civil Code, Código Civil Alemán) y el artículo 327f BGB (Código Civil Alemán), pero no está obligado a hacer cambios en ellos. Los motivos para cambiar los Juegos son los siguientes: adaptar los Juegos a nuevos entornos técnicos, cambios del marco legal, aumento de la cantidad de usuarios o cambios necesarios por otros motivos operativos importantes, o para mejorar la experiencia del usuario, en especial añadiendo nuevos contenidos.

## 11 Alcance de los servicios

- 11.1 En relación con todos los Juegos y las Funciones prémium que requieren una conexión permanente a Internet, el Proveedor garantiza una accesibilidad promedio anual del 95% para cada Juego o Función prémium. Esto no se aplica a los momentos en los que no se pueda acceder a los servidores de los respectivos Juegos y las Funciones prémium debido a problemas técnicos o de otro tipo que no estén bajo control del Proveedor (motivos de fuerza mayor, responsabilidad de terceros, etc.). También se excluyen los momentos en los que se realicen tareas rutinarias de mantenimiento. El Proveedor puede restringir el acceso a los Juegos y a las Funciones prémium si es necesario para la seguridad de las operaciones de la red o de los Juegos y el mantenimiento de la integridad de la red, en particular, para evitar interrupciones graves en la red, el *software* o los datos almacenados. Estos tiempos tampoco se tendrán en cuenta para calcular la accesibilidad. En caso de acto intencionado o negligencia grave, no se afectará la responsabilidad del Proveedor por la no disponibilidad de los servidores. Es posible que los Juegos y las Funciones prémium del Proveedor no puedan utilizarse en todos los países, por motivos legales o de concesión de licencias. Si un Juego requiere una conexión permanente a Internet, se indicará en los requisitos del sistema del respectivo Juego.
- 11.2 Si el usuario no cumple con sus obligaciones de pago, y durante el tiempo que no las cumpla, se le podrá denegar el acceso a las Funciones prémium que se proporcionen según el contrato respectivo, en particular a las Monedas virtuales. En ese caso, no se afectarán ni caducarán las reclamaciones de pago ya existentes por parte del Proveedor contra el usuario que se deriven del contrato.
- 11.3 Si el acceso a las Funciones prémium que compró el usuario (en particular, las Monedas virtuales) no es posible temporalmente según el alcance de la disponibilidad debida según la sección 11.1, dichos periodos de inactividad no se añadirán a la duración de la suscripción.
- 11.4 La garantía se ofrece de acuerdo con las disposiciones legales y la sección 18. Las garantías adicionales se conceden únicamente según el alcance de la descripción del producto respectivo.

11.5 El usuario no tiene derecho a reclamación del mantenimiento ni del motivo de un determinado estado o alcance funcional del Juego respectivo (progreso en el Juego, estados del juego, puntuaciones altas, logros, etc.). Cualquier reclamación por parte del usuario por defectos relacionados con la jugabilidad técnica del Juego y del artículo 327r, párrafo 2 BGB (Código Civil Alemán) no se afectará.

## 12 Usuarios autorizados

12.1 Los juegos ofrecidos por el Proveedor están dirigidos exclusivamente a los consumidores. No está permitido el uso de los Juegos con fines comerciales o empresariales.

12.2 El uso del servicio está restringido a personas que hayan cumplido los 16 años, que o bien sean mayores de edad en su país de residencia o cuyos representantes legales hayan dado su consentimiento para utilizar el servicio. No podrán participar expresamente todas aquellas personas cuya cuenta de usuario o registro en el Juego hayan sido bloqueados por el Proveedor de acuerdo con estas Condiciones de uso, o que aún no hayan cumplido los 16 años de edad.

12.3 Si el usuario es menor de edad, afirma que tiene el consentimiento de su representante legal. El Proveedor tiene derecho a solicitar en cualquier momento una prueba por escrito de la mayoría de edad del usuario o la declaración de consentimiento del representante legal del usuario, pero no está obligado a hacerlo.

12.4 En el momento en que un usuario menor de edad utilice su cuenta de usuario después de alcanzar la mayoría de edad, todos los contratos celebrados en relación con dicha cuenta de usuario antes de alcanzar la mayoría de edad se considerarán aprobados.

## 13 Condiciones de pago y provisión

13.1 Para el pago, el Proveedor tiene derecho a ofrecer al usuario distintos métodos de pago (como pago por adelantado, PayPal, pago con tarjeta de crédito, etc.), aunque no se asegura que se ofrezcan siempre todos los métodos de pago o un método de pago específico. Si el pago se procesa a través de un proveedor de servicios de pago (como PayPal), las condiciones de uso y las condiciones comerciales del proveedor de servicios de pago correspondiente se aplicarán exclusivamente al procesamiento de los pagos y se mencionarán por separado.

13.2 El Proveedor podrá, en cumplimiento de las disposiciones legales, condicionar el suministro inmediato de Contenidos digitales o bonos digitales a la exención por parte del usuario a cualquier derecho de desistimiento existente. Si el usuario no renuncia a los derechos de desistimiento existentes, para proporcionar el Contenido digital o el bono digital el Proveedor podrá esperar hasta la expiración del plazo de desistimiento.

13.3 Al adquirir Contenidos digitales, Funciones prémium (en particular, Monedas virtuales), un Juego de suscripción, bonos digitales, artículos de *merchandising* u otros bienes a través de una tienda de aplicaciones, una red social u otra plataforma de terceros, se aplicarán sus respectivos términos y condiciones, además de las estas Condiciones. En ese caso, dichos proveedores externos también serán responsables de gestionar los pagos, la garantía o la rescisión de los contratos.

13.4 La compensación por parte del usuario solo es posible en contrademandas indiscutibles o legalmente establecidas contra el Proveedor. El usuario podrá ejercer un derecho de retención únicamente si su contrademanda se basa en la misma relación contractual.

13.5 Todas las tarifas indicadas incluyen el impuesto sobre el valor añadido legal aplicable, si procede.

## 14 INFORMACIÓN RELATIVA AL EJERCICIO DEL DERECHO DE DESISTIMIENTO

14.1 Si el usuario es un consumidor, para las compras que se realicen directamente al Proveedor, el usuario tendrá un derecho legal de desistimiento de acuerdo con la siguiente política de desistimiento de contratos de Juegos gratuitos y de Juegos de suscripción y en relación con Funciones prémium:

<b>Política de desistimiento</b>	
Derecho de desistimiento	
	El usuario tiene derecho a desistir del presente contrato en un plazo de catorce días sin indicar motivo alguno.
	El plazo de desistimiento vencerá a los catorce días a partir de la celebración del contrato.

Para ejercer su derecho de desistimiento, el usuario deberá informar al Proveedor (AxesInMotion, S.L.U., Calle Comercio 47, 41927 Mairena del Aljarafe, Sevilla, España, tfno.: +34 955672914, correo electrónico: support@axesinmotion.com) mediante una declaración clara (por ejemplo, una carta enviada por correo postal o un correo electrónico) de su decisión de desistir del presente contrato. Para ello, el usuario puede utilizar el modelo de formulario de desistimiento que se adjunta, pero esto no es obligatorio.

Para cumplir el plazo de desistimiento, es suficiente que el usuario envíe la notificación del ejercicio de su derecho de desistimiento antes de que expire el plazo de desistimiento.

#### Efectos del desistimiento

Si el usuario desiste del presente contrato, el Proveedor reembolsará al usuario todos los pagos que hizo el usuario y recibió el Proveedor, incluidos los gastos de envío (excepto los gastos adicionales si el usuario eligió un tipo de envío distinto al envío estándar más económico ofrecido por el Proveedor), sin demora indebida y a más tardar en un plazo de catorce días a partir del día en que el Proveedor reciba la notificación de desistimiento del presente contrato por parte del usuario. Para realizar dicho reembolso, el proveedor utilizará el mismo medio de pago que utilizó el usuario en la transacción original, a menos que se acuerde expresamente lo contrario con el usuario. No se cobrarán al usuario tarifas por este reembolso.

Si el usuario solicitó que el servicio digital comience durante el periodo de desistimiento, el usuario pagará al Proveedor una cantidad adecuada correspondiente a la proporción de los servicios digitales prestados hasta el momento en que el usuario notifique al Proveedor el ejercicio del derecho de desistimiento en relación con este contrato y con el alcance total de los servicios digitales previstos en el contrato.

#### Vencimiento anticipado del derecho de desistimiento

**El derecho de desistimiento del usuario vencerá de forma prematura si el Proveedor ha prestado el servicio digital en su totalidad y ha comenzado a prestar el servicio digital únicamente después de que el usuario diera su consentimiento expreso para ello y al mismo tiempo confirmara su conocimiento de que perderá su derecho de desistimiento con la plena ejecución del contrato por parte del Proveedor.**

**El modelo de formulario de desistimiento para la cancelación de contratos de Juegos gratuitos y de Juegos de suscripción y en relación con Funciones prémium, puede descargarse [aquí](#).**

14.2 Si el usuario es un consumidor, para las compras que se realicen directamente al Proveedor, el usuario tendrá un derecho legal de desistimiento de acuerdo con la siguiente política de desistimiento de contratos de Contenidos digitales o bonos digitales:

#### Política de desistimiento

##### Derecho de desistimiento

El usuario tiene derecho a rescindir el presente contrato en un plazo de catorce días sin indicar motivo alguno.

El periodo de desistimiento vencerá después de 14 días a partir del día de la celebración del contrato.

Para ejercer su derecho de desistimiento, el usuario deberá informar al Proveedor (AxesInMotion, S.L.U., Calle Comercio 47, 41927 Mairena del Aljarafe, Sevilla, España, tfno.: +34 955672914, correo electrónico: support@axesinmotion.com) mediante una declaración clara (por ejemplo, una carta enviada por correo postal o un correo electrónico) de su decisión de desistir del presente contrato. Para ello, el usuario puede utilizar el modelo de formulario de desistimiento que se adjunta, pero esto no es obligatorio.

Para cumplir el plazo de desistimiento, es suficiente que el usuario envíe la notificación del ejercicio de su derecho de desistimiento antes de que expire el plazo de desistimiento.



## Efectos del desistimiento

Si el usuario desiste del presente contrato, el Proveedor reembolsará al usuario todos los pagos que hizo el usuario y recibió el Proveedor, incluidos los gastos de envío (excepto los gastos adicionales si el usuario eligió un tipo de envío distinto al envío estándar más económico ofrecido por el Proveedor), sin demora indebida y a más tardar en un plazo de catorce días a partir del día en que el Proveedor reciba la notificación de desistimiento del presente contrato por parte del usuario. Para realizar dicho reembolso, el proveedor utilizará el mismo medio de pago que utilizó el usuario en la transacción original, a menos que se acuerde expresamente lo contrario con el usuario. No se cobrarán al usuario tarifas por este reembolso.

## Vencimiento anticipado del derecho de desistimiento

**En el caso de un contrato para el suministro de Contenidos digitales o bonos digitales que no estén en un soporte físico, el derecho de desistimiento del usuario vencerá de forma anticipada si el usuario dio su consentimiento expreso para que el Proveedor comience la ejecución del contrato antes de que expire el plazo de desistimiento y el usuario confirmó que sabe que al dar su consentimiento pierde su derecho de desistimiento con el inicio de la ejecución del contrato pero no antes de que el Proveedor haya proporcionado al usuario una confirmación del contrato en la que se establezca el contenido del contrato en un soporte duradero (mediante correo electrónico es suficiente).**

El modelo de formulario de desistimiento para la cancelación de contratos sobre Contenidos digitales y bonos digitales puede descargarse [aquí](#).

- 14.3 Si el usuario es un consumidor, para las compras que se realicen directamente al Proveedor, el usuario tendrá un derecho legal de desistimiento de acuerdo con la siguiente política de desistimiento de contratos de artículos de *merchandising* u otros bienes:

## Política de desistimiento

### Derecho de desistimiento

El usuario tiene derecho a rescindir el presente contrato en un plazo de catorce días sin indicar motivo alguno.

El plazo de desistimiento expirará a los catorce días a partir del día en que el usuario o un tercero nombrado por el usuario, que no sea el transportista, haya tomado posesión de los bienes.

Para ejercer su derecho de desistimiento, el usuario deberá informar al Proveedor (AxesInMotion, S.L.U., Calle Comercio 47, 41927 Mairena del Aljarafe, Sevilla, España, tfno.: +34 955672914, correo electrónico: support@axesinmotion.com) mediante una declaración clara (por ejemplo, una carta enviada por correo postal o un correo electrónico) de su decisión de desistir del presente contrato. Para ello, el usuario puede utilizar el modelo de formulario de desistimiento que se adjunta, pero esto no es obligatorio.

Para cumplir el plazo de desistimiento, es suficiente que el usuario envíe la notificación del ejercicio de su derecho de desistimiento antes de que expire el plazo de desistimiento.

### Efectos del desistimiento

Si el usuario desiste del presente contrato, el Proveedor reembolsará al usuario todos los pagos que hizo el usuario y recibió el Proveedor, incluidos los gastos de envío (excepto los gastos adicionales si el usuario eligió un tipo de envío distinto al envío estándar más económico ofrecido por el Proveedor), sin demora indebida y a más tardar en un plazo de catorce días a partir del día en que el Proveedor reciba la notificación de desistimiento del presente contrato por parte del usuario. Para realizar

dicho reembolso, el proveedor utilizará el mismo medio de pago que utilizó el usuario en la transacción original, a menos que se acuerde expresamente lo contrario con el usuario. No se cobrarán al usuario tarifas por este reembolso. El Proveedor podrá denegar el reembolso hasta recibir los bienes o hasta que el usuario le proporcione una prueba de que devolvió los bienes, lo que ocurra antes.

El usuario deberá devolver o entregar los bienes al Proveedor sin demora indebida y en el plazo de catorce días a partir del día en que el usuario notifique al Proveedor la rescisión del presente contrato. El plazo se cumple si el usuario envía los bienes antes de que expire el plazo de catorce días. El usuario cubrirá los gastos directos de devolución de los bienes. El usuario será responsable únicamente de la pérdida de valor de los bienes si dicha pérdida de valor se debe a una manipulación de los bienes que no sea necesaria para comprobar su calidad, sus características y su funcionamiento.

**El modelo de formulario de desistimiento para la rescisión de contratos de artículos de *merchandising* u otros bienes puede descargarse aquí.**

## 15 Actividades prohibidas

- 15.1 Está prohibido utilizar los servicios del Proveedor con fines comerciales (como difusión de publicidad de juegos de terceros, venta de bienes virtuales, etc.), a menos que el Proveedor haya permitido expresamente dicho uso por escrito y con antelación.
- 15.2 También está prohibida cualquier actividad relacionada con las ofertas que viole la legislación vigente, infrinja los derechos de terceros o viole los principios de protección de menores. En particular, están prohibidas las siguientes acciones:
- la publicación, distribución, oferta y publicidad de contenido pornográfico, juegos, servicios y/o productos que infrinjan las leyes de protección de los jóvenes, las leyes de protección de datos y/u otras leyes y/o sean fraudulentos;
  - el uso de contenido que insulte o difame a otros usuarios o a terceros;
  - el uso, la provisión y distribución de contenido, juegos, servicios y/o productos que estén protegidos por ley o gravados con derechos de terceros (p. ej., derechos de autor) sin estar expresamente autorizado a hacerlo.
- 15.3 Además, independientemente de cualquier violación de la ley, las siguientes actividades también están prohibidas cuando se usan ofertas y en comunicaciones con otros usuarios (enviar mensajes personales, por ejemplo):
- la distribución de virus, troyanos y otros archivos dañinos;
  - el envío de correos electrónicos basura o no deseados y las cadenas de correo;
  - la distribución de contenido o comunicaciones provocativas, ofensivas, sexualmente explícitas, obscenas o difamatorias, así como aquel contenido o comunicación que pueda promover o apoyar (de forma explícita o implícita) el racismo, el fanatismo, el odio, la violencia física o las actividades ilegales;
  - el acoso a otros participantes, por ejemplo, mediante el contacto personal repetido sin haber reacción o con una reacción contraria por parte del otro participante, así como promover o respaldar el acoso;
  - la solicitud a otros participantes de la revelación de sus contraseñas;
  - la solicitud a otros participantes de la revelación de información personal con fines comerciales o ilícitos;
  - la distribución y/o reproducción pública del contenido disponible en los juegos, a menos que el autor correspondiente lo permita expresamente o se proporcione expresamente como una funcionalidad del Juego correspondiente.
- 15.4 También está prohibida cualquier acción que pueda perjudicar el buen funcionamiento de las ofertas, en particular si representa una carga excesiva para los sistemas del proveedor. En concreto, se prohíben las siguientes acciones:
- el uso o la promoción de herramientas que interfieran con el estado o el desarrollo del Juego (en particular, los denominados "bots", "hacks" o "cheats");
  - el bloqueo total o parcial, sobreescritura, redirección o modificación de los juegos o contenido proporcionados por el Proveedor;
  - la compra, la venta, el obsequio, la comercialización, el intercambio y el ofrecimiento de Funciones prémium, en particular, Monedas virtuales u otros contenidos de los Juegos, incluidos los personajes de los Juegos, en el "mundo real" a cambio de monedas reales, en particular la denominada "venta de oro";

- la explotación planificada de errores de los programas para beneficio propio (los llamados "exploits");
- el acercamiento a otros usuarios simulando ser empleado del Proveedor o trabajar para el Proveedor.

15.5 El Proveedor tiene derecho a eliminar de la cuenta del usuario las Funciones prémium, en particular las Monedas virtuales, pero también otros contenidos del Juego que el usuario haya obtenido mediante un uso ilegal, abusivo, no contractual o no autorizado del Juego (en particular, en el caso de la llamada "venta de oro") o a denegar el uso de las Funciones prémium. El Proveedor no está obligado en ningún caso a proporcionar un reembolso al usuario debido a la eliminación de la cuenta del usuario de las Funciones prémium o de las Monedas virtuales, por los motivos que se indican en la primera oración.

15.6 Si el usuario sabe de cualquier uso ilegal, abusivo, no contractual o no autorizado de los Juegos, puede notificarlo al Proveedor en cualquier momento. El Proveedor analizará el asunto y, si es necesario, tomará las medidas correspondientes. Si existe alguna sospecha de acciones ilegales o sancionables, el Proveedor tiene el derecho (y según el caso, también la obligación) de verificar las actividades de los usuarios implicados y, si corresponde, tomar las medidas legales que corresponda. Esto también puede incluir la remisión de un caso a la fiscalía.

15.7 En caso de que el usuario infrinja las Condiciones de uso, las condiciones especiales de uso u otras reglas del juego o normas de conducta, el Proveedor tendrá derecho a tomar las medidas adecuadas para que el usuario no vuelva a infringirlas en el futuro. En particular, el Proveedor tendrá derecho a bloquear el acceso del usuario a los Juegos incluso hasta dos semanas después de que el Proveedor se entere de la infracción en cuestión, siempre que esto sea adecuado a la infracción. Alternativamente, el Proveedor puede tomar medidas más leves, como bloquear las opciones de chat.

## 16 Deberes y obligaciones del usuario

16.1 El usuario se compromete a mantener estrictamente confidenciales los datos de acceso necesarios para acceder a los Juegos (datos de inicio de sesión, contraseñas, etc.) y a no revelarlos a terceros, a menos que el Proveedor haya dado su consentimiento en forma de texto antes de la transferencia de la cuenta de usuario o del registro del juego. El usuario también estará obligado a notificar de inmediato al Proveedor en caso de uso no autorizado de su cuenta de usuario o de una violación de la seguridad y a asegurarse de que su cuenta de usuario esté protegida contra nuevos accesos no autorizados.

16.2 El Proveedor se comunicará normalmente con el usuario por correo electrónico, a menos que se establezca lo contrario en estas Condiciones de uso o en cualquier otro acuerdo con el usuario. El usuario será responsable de garantizar que se puedan enviar los correos electrónicos enviados a la dirección de correo electrónico que se le proporcionó al usuario en el registro o en comunicaciones posteriores. El usuario se asegurará de esto mediante el ajuste adecuado de la configuración del filtro contra correo no deseado, la revisión frecuente de esta dirección de correo electrónico, etc. El Proveedor se reserva el derecho de elegir otra forma adecuada de correspondencia.

16.3 El usuario tiene la responsabilidad de no elegir nombres para sus personajes del Juego que permitan identificar su identidad o su nombre real.

## 17 Pruebas beta

17.1 El proveedor podrá invitar al usuario a participar o a utilizar Juegos, elementos del Juego, servicios y contenidos que no estén listos para su lanzamiento, con fines de prueba ("**Pruebas beta**"). Las Pruebas beta pueden contener errores de programa conocidos, desconocidos e incluso graves.

17.2 Estos errores de programa según la sección 17.1 pueden, por ejemplo, provocar fallos en el Juego o en el dispositivo final del usuario. Durante las pruebas beta, el Proveedor podrá, en cualquier momento, eliminar o añadir contenido, restablecer los estados del Juego, importar copias de seguridad o crear determinados estados del Juego, incluso con el fin de solucionar problemas y mejorar la experiencia del Juego. El usuario no tiene derecho a (volver a) crear un determinado estado del Juego.

17.3 El Proveedor podrá ampliar, acortar o finalizar total o parcialmente una Prueba beta en cualquier momento.

## 18 Limitación de responsabilidad

18.1 En la medida en que el Proveedor exija el pago de los servicios, será plenamente responsable únicamente de la indemnización en caso de dolo o negligencia grave. En caso de incumplimiento de obligaciones contractuales sustanciales, el Proveedor también será responsable por negligencia leve. Obligaciones contractuales sustanciales son las obligaciones que permiten que ese ejecute correctamente el contrato y en cuyo cumplimiento el usuario puede confiar regularmente.

18.2 En la medida en que el Proveedor preste servicios de forma gratuita, el Proveedor únicamente será responsable de daños en caso de daños causados por negligencia grave e intencionada.

- 18.3 En caso de incumplimiento negligente de obligaciones contractuales sustanciales, la obligación de indemnización se limitará en cada caso a los daños normalmente previsibles y típicos del contrato.
- 18.4 Las limitaciones de responsabilidad que se mencionan arriba no se aplicarán a la responsabilidad en caso de muerte, lesiones corporales y daños a la salud, en casos en que el Proveedor haya asumido una garantía o en casos de responsabilidad según la German Product Liability Act (Ley alemana de responsabilidad por productos defectuosos). La responsabilidad del Proveedor en relación con el alcance de aplicación del artículo 70 de la German Telecommunications Act (Ley alemana de telecomunicaciones, TKG) no se afectará.
- 18.5 Las exclusiones o limitaciones de responsabilidad anteriores también se aplicarán con respecto a la responsabilidad de los empleados, trabajadores, personal, representantes y agentes indirectos del Proveedor, en particular en favor de los accionistas, personal, representantes, organismos y sus miembros con respecto a su responsabilidad personal.
- 18.6 Queda expresamente excluida la responsabilidad objetiva según el artículo 536a, párrafo 1 del BGB (Código Civil Alemán) por defectos iniciales.
- 18.7 Si usted es un Cliente de Estados Unidos, su responsabilidad y la del Proveedor se regirán por la sección 24.2.

## 19 Contenido/responsabilidad ajenos

- 19.1 En la medida en que el Proveedor conceda al usuario la posibilidad de poner su propio contenido a disposición de terceros (como parte de un foro de discusión o chat, etc.), el Proveedor no comprobará que el contenido sea completo, correcto, legal, actual, de calidad o adecuado para un fin determinado. El Proveedor se limitará a proporcionar la plataforma técnica para la publicación de los contenidos publicados por el usuario. Por lo tanto, el Proveedor no se hará responsable de los contenidos externos o a los que simplemente proporcione acceso. Esto también se aplica al almacenamiento intermedio no modificado de contenidos externos. El Proveedor informará al usuario que solo revise el contenido si el Proveedor fue notificado de su ilegalidad y en la medida en que lo sea. El Proveedor solicitará expresamente al usuario que informe al proveedor sobre cualquier contenido ilegal.
- 19.2 El usuario declara y garantiza al Proveedor que es el único propietario de todos los derechos sobre el contenido que ha publicado o que tiene derecho de otro modo (p. ej., mediante autorización efectiva del propietario de los derechos) a publicar el contenido.

## 20 Derechos de propiedad industrial y derechos de autor/Contenido generado por el usuario

- 20.1 En el contexto del uso de los Juegos, el Proveedor proporcionará al usuario *software* (en particular, el *software* del Juego) en ciertos casos. En este sentido, el Proveedor concederá al usuario el derecho no exclusivo y limitado a la duración del periodo contractual de utilizar dicho *software* en su respectivo dispositivo final en el marco de un uso no comercial. El usuario solo podrá hacer copias de ese *software* con fines de copia de seguridad y almacenamiento de uso personal, a menos que el Proveedor permita explícitamente al usuario transferir el *software*. El usuario se compromete a mantener los descargos de responsabilidad de propiedad intelectual en las copias del *software* y a respetar las leyes pertinentes para el uso del *software*.
- 20.2 El usuario no está autorizado a copiar (excepto una copia de seguridad necesaria), distribuir, vender, subastar, alquilar, arrendar, prestar, modificar o crear trabajos derivados, editar, traducir, ejecutar, exhibir, sublicenciar o transferir total o parcialmente Juegos o cualquier *software*. El usuario no está autorizado a reproducir el Juego ni el *software* a cambio de una remuneración, a ponerlo a disposición de terceros a cambio de una remuneración, a prestar el Juego o el *software* o sus derechos a cambio de una remuneración, a alquilarlo o transferir sus derechos a terceros de cualquier otra forma a cambio de una remuneración, a modificarlo, traducirlo, utilizar ingeniería inversa, descompilarlo o desensamblarlo ni a crear otras obras derivadas basadas en el Juego o en el *software*. El artículo 69e de la German Act on Copyright and Related Rights (Ley alemana sobre derechos de autor y derechos relacionados, UrhG) no se afectará.
- 20.3 Todos los contenidos, Juegos y demás información ofrecida en los sitios web del Proveedor o a través de ellos están protegidos por derechos de autor y marcas registradas. Los derechos de propiedad intelectual de todos los contenidos de los Juegos, excepto los contenidos publicados por el usuario, así como cualquier otro derecho de propiedad sobre el Juego o el *software*, seguirán siendo propiedad del Proveedor o de sus proveedores y licenciantes.
- 20.4 El Proveedor permite de forma revocable al usuario producir contenido generado por el usuario basándose en el contenido de los Juegos del Proveedor y distribuirlo de forma restringida, siempre y cuando los Juegos y el Proveedor no se desprestigien de ninguna forma como resultado de ello. Esta autorización no se aplica expresamente al código fuente ni a otras partes no públicas del Juego, en particular a su lógica de programa. La autorización se aplica a contenido del Juego, escenas del juego, personajes, textos, localizaciones, mapas, gráficos, animaciones, sonidos, obras de cine, piezas musicales y fotografías. El contenido generado por el usuario incluye vídeos de la propia sesión del Juego comentados por el usuario ("vídeos de gameplay") o imágenes del Juego compartidas en redes sociales o disponibles en páginas o foros de fans. El Proveedor permite su uso únicamente para fines personales, no para fines comerciales ni empresariales. Esta autorización no es transferible. En este contexto, la publicidad del operador en una plataforma independiente del usuario, como la publicidad incluida en portales de vídeo, no debe considerarse

de uso comercial si el usuario no tiene ninguna influencia sobre ella. El Proveedor puede revocar libremente esta autorización en cualquier momento. Cualquier otro uso, en particular comercial, es posible con el consentimiento previo por escrito del Proveedor. Para ello, el usuario se puede comunicar a través de [pr@gamigo.com](mailto:pr@gamigo.com). El Proveedor se reserva el derecho de publicar en su sitio web otras directrices para los contenidos generados por el usuario que se creó con contenidos de los Juegos ofrecidos por el Proveedor, las que se aplicarán de forma complementaria.

- 20.5 En el alcance del uso de contenidos del Proveedor para crear contenido generado por el usuario de acuerdo con la sección 20.4, el Proveedor no garantiza la existencia ni la infracción de derechos de terceros. El Proveedor no indemnizará al usuario ante reclamaciones de terceros por infracciones de derechos de autor.
- 20.6 El usuario concede al Proveedor el derecho, en la medida en que sea necesario para prestar los servicios contractuales, a reproducir y procesar el contenido cargado o publicado por el usuario para su uso dentro de los Juegos y en los dispositivos finales de los usuarios, en la medida en que el procesamiento sea necesario para convertir el contenido en un formato de archivo adecuado para su posterior distribución y para hacer que el contenido sea accesible públicamente, difundirlo y presentarlo públicamente de cualquier otra forma, en particular para que el contenido esté disponible para su recuperación por cualquier tercero a través de Internet. Además, el usuario también concederá al Proveedor el derecho a permitir que los terceros puedan descargar el contenido en sus dispositivos finales y lo utilicen en ellos de acuerdo con el fin previsto, a concederles los derechos de uso necesarios para este fin, para utilizar contenidos individuales o partes, por ejemplo, para fines de vista previa para anuncios de los Juegos y para copiar, distribuir y hacer accesibles al público o reproducir públicamente de otro modo el contenido relevante para este fin, y a concederles los derechos de uso necesarios.
- 20.7 La cesión de derechos mencionada de acuerdo con la sección 20.6 se realizará en cada caso mediante la publicación o la carga de contenido. El usuario garantiza al Proveedor que tiene derecho y capacidad para conceder derechos de uso en la medida que se indica arriba. El Proveedor tiene derecho a exigir al usuario pruebas de que tiene los derechos de uso necesarios.

## 21 Rescisión

- 21.1 El usuario puede solicitar en cualquier momento al Proveedor que elimine su registro de Juego creado con el Proveedor por separado. Lo mismo se aplica a la cancelación de una cuenta de usuario en su conjunto. En caso de cancelación de una cuenta de usuario, esto también afecta a todos los Juegos u otros servicios asignados a esa cuenta de usuario. Todas las Funciones premium (en particular, las Monedas virtuales) adquiridas hasta ese momento y atribuidas al Juego eliminado vencerán sin derecho a reembolso.
- 21.2 Las disposiciones anteriores no afectarán el derecho de las partes a una rescisión extraordinaria por causa justificada en cualquier momento. En particular, el Proveedor tendrá derecho a rescindir el contrato por causa justificada si:
- el usuario es culpable de incumplir las leyes, estas Condiciones de uso o las condiciones especiales de uso de las Funciones premium (en particular, las Monedas virtuales) y su comportamiento es reiteradamente contrario a las normas o similar a pesar de haber recibido advertencias;
  - el usuario incumple el pago de las tarifas en un importe de al menos 10,00 EUR y no paga a pesar de dos recordatorios;
  - al utilizar cualquier otro de sus registros de Juego, el usuario realiza uno de los motivos de rescisión a., b. o cualquier otra causa justificada;
  - terceros (por ejemplo, operadores de redes sociales), a través de cuya función de registro el usuario obtiene acceso a su registro de Juego con el Proveedor, solicitan al Proveedor que elimine los datos del usuario o que tome medidas similares, en la medida en que una concesión alternativa de acceso no sería razonable para el Proveedor;
  - terceros (p. ej., operadores de redes sociales), a través de cuya función de registro el usuario obtiene acceso a su Registro de Juego con el Proveedor, limitan el acceso del Proveedor a los datos, en la medida en que una concesión alternativa de acceso no sería razonable para el Proveedor.
- 21.3 En caso de infracciones graves, se permite realizar la rescisión de inmediato sin necesidad de advertencia previa. Un incumplimiento grave es un incumplimiento por el que no se puede esperar razonablemente que el Proveedor cumpla lo estipulado en el contrato. Esto suele ocurrir si:
- el usuario incumple la legislación en materia penal;
  - el usuario utiliza la cuenta de usuario, un Registro de Juego o un Juego de forma ilegal;
  - el usuario facilita datos falsos al registrarse o al abonar servicios de pago;
  - el usuario realiza uno de los motivos de rescisión a., b., c. o cualquier otro motivo importante al utilizar cualquier otra de sus cuentas de usuario o registros de Juego.

- 21.4 En caso de rescisión justificada por causa justa por parte del Proveedor, el Proveedor tendrá derecho a exigir una cantidad igual al 75% de la suma de todas las tarifas que el usuario habría tenido que pagar durante el plazo del contrato (por los servicios aún no prestados por el Proveedor, en particular por las Funciones prémium solicitadas) si la rescisión se hubiera realizado al mismo tiempo y se hubiera respetado el plazo de notificación. No se afectará el derecho del usuario a probar que no se provocó ningún daño o que se provocó un daño significativamente menor.
- 21.5 En caso de una advertencia por violación de estas Condiciones de uso, de otras condiciones de uso especiales o de las Reglas del Juego, el Proveedor tendrá derecho, en la medida en que sea adecuado a la infracción o en caso de infracción reiterada, a suspender el acceso del usuario durante un periodo limitado en vez de emitir una notificación de rescisión. La suspensión o la rescisión podrá aplicarse a todas las cuentas y juegos del usuario, no solo a un Juego o a una cuenta de usuario específicos en cuestión.
- 21.6 Si el Proveedor es responsable de la rescisión extraordinaria y el usuario todavía tiene Monedas virtuales para un Juego en su cuenta de usuario, el Proveedor acreditará las Monedas virtuales del usuario a un Juego solicitado por el usuario y ofrecido por el Proveedor. Se excluirá un reembolso en dinero en efectivo, a menos que el crédito para otro Juego del Proveedor sea excepcionalmente no razonable para el usuario en consideración de los intereses mutuos; por ejemplo, porque no se ofrezca un Juego equivalente o similar. En ese caso, el Proveedor reembolsará al usuario el valor de cualquier Moneda virtual que esté en su cuenta de usuario y que el usuario haya adquirido mediante el pago de dinero real, en la cantidad realmente depositada por el usuario y restante en ese momento. Quedan excluidas otras reclamaciones del usuario, a menos que se disponga lo contrario en estas Condiciones de uso.
- 21.7 No se realizará un crédito para otros Juegos ni un reembolso si las Monedas virtuales pueden utilizarse para un gran número de Juegos de la oferta del Proveedor independientemente de un Juego específico, en la medida en que la rescisión solo se refiera a un Juego específico, ya que las Monedas virtuales se podrían seguir usando según lo previsto.
- 21.8 El Proveedor tiene un derecho especial de rescisión sobre el registro del usuario para Juegos individuales en el caso de que el Proveedor no sea capaz de seguir gestionando el Juego respectivo desde un punto de vista económico o si el Proveedor pierde la autorización para gestionar el Juego respectivo debido, por ejemplo, a la rescisión del acuerdo de licencia respectivo entre el Proveedor y el licenciante respectivo. En ese caso, el Proveedor podrá rescindir de forma extraordinaria todos los contratos relacionados con la gestión y el uso del Juego (por ejemplo, contratos de uso o contratos sobre la provisión y el uso de las Funciones prémium, en particular, las Monedas virtuales) en el momento en que se cancele el Juego. En ese caso, se aplicarán las normas según las secciones 21.6 y 21.7. No se afectarán los demás derechos de rescisión.
- 21.9 Cualquier rescisión debe realizarse en forma de texto (por ejemplo, por carta, correo electrónico o formulario de contacto) o, si corresponde, a través de un botón de rescisión que se haya proporcionado.
- 21.10 Las Funciones prémium, en particular las Monedas virtuales, concedidas de forma gratuita, generalmente se excluyen de los reembolsos.

## 22 Protección de datos

El Proveedor procesará y utilizará los datos recopilados de los usuarios en el momento de la celebración del contrato y en el marco de uso de la oferta, en particular en la medida en que sea necesario para el correcto cumplimiento del contrato, de acuerdo con las disposiciones vigentes sobre protección de datos. Se aplicará la política de privacidad del Proveedor que corresponda.

## 23 Modificaciones de las Condiciones de uso

- 23.1 Los Proveedores se reservan el derecho de modificar o ampliar estas Condiciones de uso en cualquier momento con efecto a futuro, siempre y cuando sea necesario y no perjudique al usuario contrario a la buena fe. En particular, una enmienda podría ser necesaria para hacer ajustes a un cambio en la situación legal. Las nuevas decisiones judiciales también se consideran un cambio en la situación legal. Los cambios y desarrollos posteriores de los Juegos también pueden ser un motivo por el que sea necesario modificar o complementar las Condiciones de uso.
- 23.2 Cualquier modificación o adición a estas Condiciones de uso se anunciará de manera adecuada en forma de texto al menos seis semanas antes de su entrada en vigor. En general, la notificación del ajuste de las Condiciones de uso se realiza mediante anuncio por correo electrónico y en cualquier caso en el siguiente inicio del Juego respectivo.
- 23.3 El usuario tiene derecho a oponerse a una modificación o adición que realice el Proveedor en un plazo de seis semanas después de la publicación y de la oportunidad de una lectura atenta. En caso de una objeción oportuna, las partes tendrán derecho a rescindir el contrato de forma extraordinaria de acuerdo con las disposiciones de rescisión de estas Condiciones de uso. No se afectarán los demás derechos de rescisión. Si el usuario no se opone en el plazo de objeción o sigue usando los servicios posteriormente, las modificaciones o adiciones se considerarán aceptadas y formarán parte del contrato.

23.4 Como parte de la información sobre las modificaciones de las Condiciones de uso, el Proveedor informará específicamente al usuario sobre el derecho de oposición y rescisión, la fecha límite y las consecuencias legales, en particular con respecto a la no oposición.

## 24 CLIENTES DE ESTADOS UNIDOS: RENUNCIA A LAS DEMANDAS COLECTIVAS; ARBITRAJE; LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD

SI USTED ES CLIENTE DE ESTADOS UNIDOS., ESTA SECCIÓN SE APLICA A USTED. LEA ATENTAMENTE ESTA SECCIÓN. ESTA SECCIÓN SE REFIERE A SUS DERECHOS, INCLUIDO SU DERECHO A PRESENTAR UNA DEMANDA JUDICIAL.

### 24.1 Disputas; arbitraje individual; renuncia a demandas colectivas.

- (a) Resolución informal. Si usted tiene un problema que nuestro equipo de Atención al cliente no pueda resolver, usted y gamigo acuerdan intentar resolver la disputa de manera informal antes de iniciar un arbitraje, para ayudarnos a obtener una resolución y controlar los costes para ambas partes. Usted y gamigo acuerdan realizar un esfuerzo de buena fe para negociar cualquier disputa entre nosotros durante al menos 30 días ("**Resolución informal**"). Dichas negociaciones informales comenzarán en la fecha en que usted o gamigo reciba una notificación por escrito de una disputa, de conformidad con estas Condiciones de uso.

Usted deberá enviar un aviso sobre la disputa a [support@gamigo.com](mailto:support@gamigo.com), con el asunto "Resolución informal". Incluya su nombre, el nombre de la cuenta que utiliza para el Juego en cuestión, su dirección, su información de contacto, cuál es el problema y qué desea que gamigo haga. Si gamigo inicia una disputa contra usted, le enviará nuestro aviso de resolución de disputas a su dirección de correo electrónico registrada y a la dirección de facturación que usted nos proporcionó.

- (b) Tribunal de Reclamaciones Menores. En vez de usar el proceso informal de resolución de disputas que se menciona arriba, usted y gamigo acuerdan que usted puede demandarnos ante un Tribunal de Reclamaciones Menores, a su elección, en el condado en el que resida o en Texas (si cumple los requisitos del Tribunal de Reclamaciones Menores). Esperamos que intente primero realizar una Resolución informal, pero usted no tiene obligación de hacerlo antes de iniciar una demanda ante el Tribunal de Reclamaciones Menores.
- (c) Arbitraje individual vinculante.

LOS PROCEDIMIENTOS DE ARBITRAJE DE ESTA SECCIÓN SE LLEVARÁN A CABO ÚNICAMENTE DE FORMA INDIVIDUAL.

Usted y gamigo acuerdan que las disputas se resolverán mediante arbitraje individual vinculante mediante Judicial Arbitration Mediation Services, Inc. (<https://www.jamsadr.com/>) ("**JAMS**"). El arbitraje individual vinculante en virtud de JAMS para resolver cualquier disputa se rige por la ley federal de arbitraje de Estados Unidos, que se aplica según el Reglamento abreviado de arbitraje de JAMS (<https://www.jamsadr.com/rules-comprehensive-arbitration/>) y los procedimientos, con fecha de entrada en vigor del 06/01/2021 ("**Normas de JAMS**"), y cada una de ellas puede ser modificada por estas Condiciones de uso. Esto significa que usted y gamigo acuerdan realizar un proceso de resolución de disputas en el que se presentará cualquier disputa ante un árbitro neutral (ni un juez ni un jurado) que tomará la decisión final para resolver la disputa. JAMS recurre a profesionales con experiencia para mediar las disputas, lo que nos ayuda a usted y a gamigo a resolver disputas de forma justa, pero más rápida y eficazmente que en los tribunales. El árbitro podrá concederle individualmente los mismos recursos que le concedería un Tribunal, pero solo en la medida necesaria para satisfacer su reclamación individual. La decisión del árbitro es definitiva, salvo revisión limitada por los tribunales de acuerdo con la Ley Federal de Arbitraje de Estados Unidos, y puede ejecutarse como cualquier otra orden o sentencia judicial.

- (d) Usted y gamigo acuerdan que todas las disputas se resolverán mediante arbitraje, ya sea que la disputa se relacione con un contrato, un estatuto, un reglamento, un agravio (incluidos la ocupación, la tergiversación, el engaño fraudulento y la negligencia) o con cualquier otra teoría legal o equitativa. Las secciones sobre la Resolución informal y el arbitraje no se aplican a (1) acciones individuales en un Tribunal de reclamaciones menores; (2) la intención de que una agencia gubernamental aplique medidas, si está permitido por ley; (3) una reclamación o un recurso de acuerdo con la decisión de arbitraje; (4) medidas para que se exija o se aplique una decisión de arbitraje anterior; (5) el derecho de gamigo a solicitar que se apliquen medidas cautelares contra usted en un Tribunal, para preservar el *statu quo* durante un arbitraje; (6) reclamaciones por piratería, creación, distribución o promoción de trampas o violación de la propiedad intelectual, y (7) la aplicabilidad de la cláusula de abajo sobre renuncia a demandas colectivas. Usted y gamigo acuerdan que la decisión sobre si una disputa está sujeta a arbitraje según estas Condiciones de uso la tomará el árbitro y no un Tribunal.

- (e) Para iniciar el arbitraje, lea las Normas de JAMS y siga las instrucciones para iniciar el arbitraje, en el sitio web de JAMS (<http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration>). La parte que inicie el arbitraje deberá enviar a JAMS una "Demand for Arbitration" (Demanda de Arbitraje), disponible en el sitio web, pagar una tasa de inicio de demanda y enviar una copia de la demanda a la parte contraria. Usted deberá enviar una copia de la demanda a [support@gamigo.com](mailto:support@gamigo.com), con el asunto "Demanda de Arbitraje". Gamigo enviará nuestra copia a su dirección de correo electrónico registrada y a la dirección de facturación que usted nos haya proporcionado. El arbitraje estará a cargo de un árbitro único de JAMS que tiene amplia experiencia en la resolución de disputas de propiedad intelectual y contratos comerciales. Usted y gamigo acuerdan que el arbitraje se realizará en inglés y que el árbitro quedará obligado por estas Condiciones de uso. Si fuera necesario realizar una audiencia en persona, se celebrará en Texas o en su lugar de residencia, según su elección. El árbitro (ni un juez ni un jurado) resolverá la disputa. A menos que usted y gamigo acuerden lo contrario, cualquier decisión o laudo arbitral incluirá una declaración por escrito en la que se establecerá la resolución de cada reclamación y la base del laudo arbitral, incluidos los hechos sustanciales y los resultados y las conclusiones legales del árbitro. El árbitro únicamente podrá conceder los recursos o las compensaciones equitativas solicitados por usted o por gamigo para la resolución de cualquiera de nuestras reclamaciones individuales (que el árbitro haya determinado que están respaldadas por pruebas pertinentes creíbles). El árbitro no podrá conceder ningún recurso contra gamigo que implique a otra persona que no sea usted. Cualquier decisión o laudo arbitral será la decisión final de cualquier Tribunal de jurisdicción competente o, si corresponde, se podrá solicitar a dicho Tribunal que se reconozca judicialmente un laudo arbitral y una orden de ejecución.
- (f) Si usted inicia el arbitraje, deberá pagar la tasa de inicio de demanda de JAMS exigida para el arbitraje de consumidores. En algunos casos, gamigo compartirá sus honorarios para lograr una resolución rápida y justa: si el importe en disputa es de 10000 dólares o menos, gamigo pagará todos los costes de JAMS, incluidos los honorarios que usted hubiera tenido que pagar, pero únicamente si usted gana la disputa. Si lo anterior no se aplica a su caso, pero usted demuestra que los costes del arbitraje son prohibitivos en comparación con los costes de la disputa, gamigo pagará la cantidad de sus costes de JAMS que el árbitro considere necesaria para evitar que el arbitraje sea prohibitivo (en comparación con los costes de la disputa). Incluso si gamigo ganara el arbitraje y la ley vigente o las Normas de JAMS permitieran a gamigo cobrarle nuestra parte de los honorarios de JAMS, no lo haremos. La ayuda con los costes de honorarios ofrecida arriba dependerá de que usted haya presentado la demanda de arbitraje "de buena fe". Si el árbitro determina que usted inició la demanda de arbitraje contra gamigo con un propósito indebido, frívolo o sin investigación previa suficiente de los hechos o de la ley vigente, el pago de todos los honorarios se regirá por las Normas de JAMS. Los costes de JAMS no incluirán los honorarios y costes de su abogado, y los honorarios del abogado y los costes de JAMS no se incluirán en la determinación de la cantidad en disputa. Gamigo no le pedirá que usted pague los honorarios ni los costes de abogado en el arbitraje, incluso si la ley o las Normas de JAMS nos autorizaran a hacerlo. Si usted elige que un abogado lo represente, usted pagará los costes y honorarios de su abogado, a menos que la ley vigente dispusiera lo contrario.
- (g) Si una disputa debe someterse a arbitraje, usted o gamigo deberá iniciar el arbitraje en el plazo de dos (2) años desde que surgió la disputa por primera vez. Si la ley vigente le exigiera a usted iniciar una disputa antes de los dos años desde que surgió la disputa por primera vez, usted deberá iniciar el proceso de arbitraje en ese periodo anterior. Gamigo le recomienda que nos notifique de la disputa lo antes posible para que podamos trabajar para resolverla. La falta de notificación a tiempo hará que se desestimen todas las reclamaciones.
- (h) Esta sección de arbitraje individual vinculante seguirá vigente ante cualquier terminación de estas Condiciones de uso o de la prestación de servicios de gamigo a usted. Aunque gamigo podría revisar estas Condiciones de uso a su entera discreción, gamigo no tiene derecho a alterar este Acuerdo de arbitraje o las normas que se especifican en el presente documento en relación con cualquier disputa una vez que haya surgido la disputa.
- (i) Si todas las disposiciones de este Acuerdo de arbitraje individual vinculante, o alguna de ellas, se consideraran inválidas, inaplicables o ilegales, usted y gamigo acuerdan que se eliminará dicha disposición y que el resto del Acuerdo seguirá en vigor y se interpretará como si la disposición eliminada no se hubiera incluido. La única excepción es que si se determina que la renuncia a demandas colectivas es inválida, inaplicable o ilegal, usted y gamigo acuerdan que no es separable, con lo que la totalidad de esta sección de arbitraje individual vinculante será nula e inaplicable y cualquier disputa se resolverá en los tribunales de acuerdo con las cláusulas sobre la elección del lugar y del Tribunal que se incluyen en estas Condiciones de uso. En ningún caso se podrá realizar un arbitraje colectivo sin el consentimiento expreso de gamigo.
- (j) Usted tiene derecho a rechazar y no quedar vinculado por las disposiciones sobre arbitraje y renuncia a demandas colectivas establecidas en estas Condiciones de uso. Para ejercer ese derecho, deberá enviar una notificación de su decisión por escrito a [support@gamigo.com](mailto:support@gamigo.com), con el asunto "Arbitration and Class Action Waiver" (Arbitraje y renuncia a demanda colectiva). En su aviso, deberá incluir su nombre, su dirección postal y el nombre de cuenta que utiliza para la cuenta del Juego en cuestión y deberá indicar que no desea resolver las disputas con gamigo mediante arbitraje. Para que sea eficaz, dicho aviso deberá enviarse en un plazo de 30 días



a partir de la fecha en la que usted aceptó por primera vez estas Condiciones de uso, a menos que la ley vigente exija un plazo mayor. De lo contrario, usted estará obligado a arbitrar las disputas de acuerdo con esta sección. Sin perjuicio de lo anterior: si estas Condiciones de uso entran en vigor después de que usted haya creado una cuenta para un Juego, el periodo de notificación de treinta días previsto en la sección 24.1(j) comenzará en la fecha en que estas Condiciones de uso entren en vigor para que usted use el Juego. Usted es responsable de garantizar que gamigo reciba su aviso de exclusión voluntaria, por lo que deberá enviarlo por un medio que proporcione confirmación de recepción del aviso. Si usted decide no quedar vinculado por estas disposiciones de arbitraje, gamigo no estará vinculado por ellas en relación con cualquier disputa con usted.

- 24.2 Limitación de responsabilidad. El acceso a las plataformas de gamigo y a los Juegos (incluida cualquier Moneda virtual y Función prémium) ("**Plataforma**") y los servicios prestados por gamigo se proporcionan "tal cual" y "según disponibilidad", "con todas las fallas" y sin garantía de ningún tipo. Gamigo, sus licenciantes y sus filiales renuncian a todas las garantías, condiciones, obligaciones de derecho común y representaciones (expresas, implícitas, orales y escritas) con respecto a la Plataforma, incluidas, entre otras, todas las garantías y condiciones legales expresas, implícitas y legales de cualquier tipo, como título, no impedimento, autoridad, no infracción, comerciabilidad, adecuación o idoneidad para un fin determinado (independientemente de que gamigo conozca o tenga motivos para conocer dicho fin), integración del sistema, exactitud o integridad, resultados, cuidado razonable, esfuerzo competente, ausencia de negligencia y ausencia de virus, que deriven de la ley o de los usos y costumbres comerciales o empresariales. Sin limitar la generalidad de lo anterior, gamigo, sus licenciantes y sus filiales no garantizan que (1) la Plataforma funcione según lo previsto; (2) la Plataforma satisfaga sus necesidades; (3) el funcionamiento de la Plataforma sea ininterrumpido o esté libre de errores en cualquier caso, o (4) cualquier defecto en la Plataforma pueda ser corregido. Gamigo, sus licenciantes y sus filiales no garantizan el funcionamiento seguro, ininterrumpido, libre de errores o libre de virus de la Plataforma o del acceso a la Plataforma. Este párrafo se aplica en la máxima medida permitida por la ley vigente. En la máxima medida permitida por la ley, ni gamigo ni sus licenciantes, filiales ni ninguno de los proveedores de servicios de gamigo (colectivamente, las "**Partes de gamigo**") será responsable de ningún modo de cualquier pérdida de beneficios o daños indirectos, fortuitos, consecuentes, especiales, punitivos o ejemplares que surjan de esta Plataforma o se relacionen con ella (incluidas las Monedas virtuales y las Funciones prémium) ni del retraso, la imposibilidad de uso o la falta de funcionalidad de la Plataforma, incluso en caso de culpa, agravio (incluida la negligencia), responsabilidad estricta, indemnización, responsabilidad del producto, incumplimiento del contrato, incumplimiento de la garantía o de otro tipo de una parte de gamigo e incluso si se advirtió a una parte de gamigo sobre la posibilidad de dichos daños. Además, la responsabilidad global de las partes de gamigo derivada de estas Condiciones de uso o de la Plataforma (incluidas las Monedas virtuales y las Funciones prémium), o relacionada con ellas, se limitará al importe total pagado por usted a gamigo por la Plataforma (incluidas las Monedas virtuales y las Funciones prémium) en el período de doce (12) meses inmediatamente anterior a los hechos que dieran lugar a dicha responsabilidad, en la medida en que lo permita la ley vigente. Estas limitaciones y exclusiones en relación con los daños se aplicarán incluso si algún recurso no proporciona una compensación adecuada.
- 24.3 Compensación. Esta sección se aplica únicamente en la medida permitida por la ley vigente. Si la ley le prohíbe a usted contraer la obligación de indemnización que se menciona abajo, en la medida en que lo permita la ley, usted asume toda la responsabilidad por todas las reclamaciones, demandas, acciones, pérdidas, responsabilidades y gastos (incluidos los honorarios de abogados, los costes y los honorarios de peritos) que sean objeto de la obligación de indemnización que se menciona abajo. Usted acepta indemnizar, pagar los costes de la defensa y eximir de toda responsabilidad a gamigo y a sus licenciantes, filiales, empleados, directivos, directores, agentes, contratistas y otros representantes por cualquier reclamación, demanda, acción, pérdida, responsabilidad y gasto (incluidos los honorarios de abogados, costes y honorarios de peritos) que surjan de (a) cualquier reclamación que, de ser cierta, constituiría un incumplimiento o negligencia de usted en relación con estas Condiciones de uso; (b) cualquier acto u omisión de usted al utilizar la Plataforma (incluida cualquier Moneda virtual o Función prémium), o (c) cualquier reclamación por infracción o incumplimiento de cualquier derecho de propiedad intelectual de terceros que surja por el uso que haga gamigo de los contenidos generados por el usuario o de comentarios que usted no haya proporcionado según el Acuerdo para la Plataforma, o que se relacionen con ellos. Usted acepta reembolsar a gamigo, si le solicitan, todos los costes de la defensa que haya pagado gamigo y todos los pagos o pérdidas sufridos por gamigo en relación con una sentencia o transacción judicial, de cualquier asunto cubierto por esta sección 24.3.
- 24.4 Monedas virtuales y Funciones prémium. Las Monedas virtuales y las Funciones prémium se conceden bajo licencia junto con la Plataforma y no se venden, independientemente del uso de los términos "comprar", "vender" o términos similares que utilicemos fuera de la Plataforma, y están sujetas a las restricciones de las licencias que se establecen en estas Condiciones de uso. A menos que la ley vigente prohíba lo contrario, nos reservamos todos los derechos, títulos e intereses en relación con las Monedas virtuales y las Funciones prémium.

Las Monedas virtuales y las Funciones prémium no tienen equivalente en dinero real y no actúan como sustituto de dinero real. Ni nosotros ni ninguna otra parte podrá canjear las Monedas virtuales ni las Funciones prémium por dinero o valor monetario, ni dentro ni fuera de su uso de los Juegos y las Plataformas. A menos que la ley vigente prohíba lo contrario, tenemos el derecho absoluto, a nuestra entera discreción, de gestionar, modificar, sustituir, suspender, cancelar o eliminar las Monedas virtuales y las Funciones prémium, incluida su capacidad de acceder o

utilizar las Monedas virtuales y las Funciones prémium asociadas a su cuenta, sin previo aviso ni responsabilidad ante usted. El valor de las Monedas virtuales y las Funciones prémium está sujeto a nuestras acciones, que pueden afectar en cualquier momento el valor percibido o el precio de compra, si correspondiera, de las Monedas virtuales y las Funciones prémium, excepto en la medida en que lo prohíba la ley vigente.

## 25 Disposiciones finales

- 25.1 El usuario no tiene derecho a transferir a terceros sus derechos derivados de esta relación contractual. Cualquier disposición en contrario se aplicará únicamente si el Proveedor lo acepta expresamente en forma de texto y por adelantado. El Proveedor tiene derecho a transferir a terceros los derechos y las obligaciones derivados de esta relación contractual. En caso de que se realice dicha transferencia, el usuario tiene la opción de rescindir la relación de usuario sin previo aviso si por algún motivo el usuario no considera razonable continuar la relación contractual con el adquirente. Se reembolsará al usuario cualquier Moneda virtual que hubiera en su cuenta en ese momento.
- 25.2 Los contratos celebrados sobre la base de estas Condiciones de uso y cualquier reclamación relacionada con ellas se registrarán exclusivamente por las leyes de la República Federal de Alemania, con exclusión de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Contratos de Compraventa Internacional de Mercaderías. En el caso de que el usuario haya celebrado el contrato en calidad de consumidor, se aplicarán también las disposiciones obligatorias de protección del consumidor vigentes en el lugar habitual de residencia del usuario, siempre que estas disposiciones le otorguen una protección más amplia.
- 25.3 En caso de que alguna de las disposiciones de las presentes Condiciones de uso fuera o deviniese nula, la validez de las disposiciones restantes no se verá afectada.
- 25.4 Todas las declaraciones transmitidas en relación con el contrato de uso que se celebra con el Proveedor se realizarán por escrito o en forma de texto o, si correspondiera, a través de un botón previsto para una declaración específica (por ejemplo, la rescisión).
- 25.5 Estas Condiciones de uso se pueden descargar [aquí](#).
- 25.6 La Comisión de la Unión Europea tiene una plataforma en línea para la resolución de disputas en línea (plataforma Online Dispute Resolution, ODR). La plataforma ODR proporciona una posibilidad para la resolución extrajudicial de disputas sobre obligaciones contractuales derivadas de contratos de compra en línea o de contratos entre consumidores y empresarios con residencia u oficina registrada en la Unión Europea. Haga clic en el siguiente enlace para acceder a la plataforma ODR en línea: <http://ec.europa.eu/consumers/odr>.
- 25.7 El proveedor no está dispuesto a participar en este tipo de resolución extrajudicial de disputas que surja de contratos con el usuario, incluso de acuerdo con la German Consumer Dispute Settlement Act (Ley alemana de resolución de disputas del consumidor, VSBG).

Fecha de la versión