

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD: Esta versión es una traducción del original en inglés y tiene solo una función informativa. En caso de discrepancia, el original en inglés prevalecerá.

Condiciones de uso de Laurel Foundry

Última actualización: 05/04/2018

1. **Ámbito de aplicación**

- 1.1 Estas condiciones de uso se aplican a todos los juegos suministrados por Laurel Foundry Limited, Malta.
- 1.2 El socio contractual del usuario es la empresa, que es quien ofrece el juego que utiliza el usuario ("proveedor"). El proveedor es la empresa indicada en el momento de suscribir el contrato, que aparece también mencionada en el aviso legal del sitio web del juego en cuestión.
- 1.3. El proveedor contraviene la validez de las condiciones del usuario. En consecuencia, cualquiera de las condiciones estipuladas por parte del usuario constituirá una parte del presente contrato solo en el caso de que el proveedor así lo acepte explícitamente por escrito.
- 1.4 Cualesquiera condiciones adicionales, reglas del juego, condiciones previas de participación y reglas de comunicación para los juegos en cuestión (en conjunto: "reglas del juego") figurarán publicadas en los sitios web del proveedor o en los juegos si fuera necesario. Al participar en el juego en cuestión, el usuario también reconoce estas reglas del juego de manera jurídicamente vinculante. En el supuesto de que existan contradicciones entre estas condiciones de uso y las reglas del juego, las condiciones tendrán prioridad sobre las reglas del juego, a menos que estas últimas estipulen de forma explícita su prioridad sobre las condiciones de uso.
- 1.5 El proveedor puede organizar competiciones, torneos, sorteos y demás promociones especiales dentro de estos juegos. Los juegos pueden estar sujetos a otras disposiciones diferentes que se le indicarán al usuario si procede.
- 1.6 El proveedor puede utilizar servicios proporcionados por terceros ("servicios de terceros"), como tiendas de aplicaciones y redes sociales para los juegos, por ejemplo. Los servicios de terceros pueden estar sujetos a las condiciones del tercero proveedor. El socio contractual del usuario en lo que respecta a los servicios de terceros será el tercero proveedor en cuestión.

2. **Descripción de los juegos**

- 2.1 "Juegos", a efectos de las presentes condiciones de uso, serán todos aquellos juegos en línea, juegos de navegador, juegos para móviles, juegos en redes sociales y cualesquiera otras ofertas digitales de juegos que ofrezca The Laurel Foundry Limited para dispositivos finales (p. ej.: ordenadores (PC), teléfonos inteligentes, dispositivos conectados como receptores de

transmisión o de multimedia digitales y televisores inteligentes) y/o plataformas en línea (como redes sociales).

- 2.2 Los "juegos", según lo definido anteriormente, incluyen igualmente, si procede, cualesquiera servicios adicionales como la adquisición de monedas digitales que puedan intercambiarse para comprar objetos digitales, contenido descargable, paquetes adicionales, funciones adicionales, cambios de servidor, cambios de nombre dentro del juego o cualquier otra función adicional (en conjunto: "funciones premium"), compra de suscripciones, compra de objetos virtuales a cambio de dinero real, así como otros servicios suplementarios, en particular, la comunicación con otros jugadores (p. ej.: foros, chat, clasificaciones de páginas de perfil de usuarios, etc.).

3 Alcance del servicio

- 3.1 El proveedor ofrece al usuario la capacidad de usar la versión actual de los juegos, ya sea de forma gratuita o de pago, en el contexto de las opciones técnicas y operativas disponibles, de acuerdo con las presentes condiciones.
- 3.2 El proveedor garantiza que puede accederse a cada juego, de media, un 95 % del tiempo a lo largo del año. No se incluyen aquí las ocasiones en que no pueda accederse a los servidores de los juegos en cuestión debido a problemas de carácter técnico o de otro tipo, que estén fuera del control del proveedor (p. ej.: fuerza mayor, responsabilidad de terceros, etc.). Se excluyen, asimismo, las interrupciones por mantenimiento rutinario. El proveedor puede limitar el acceso a los juegos si es necesario para garantizar la operabilidad de la red, para consolidar la integridad de la red y, en particular, para evitar perturbaciones graves en la red, el software o los datos almacenados; estas eventualidades tampoco se tendrán en cuenta cuando se calcule la disponibilidad. No se verá afectada la responsabilidad del proveedor por un servidor no disponible en el supuesto de dolo y negligencia grave. En otros países puede no ser posible utilizar los juegos del proveedor por motivos legales o de licencia.
- 3.3 Debido a la diversidad de dispositivos finales, configuraciones de sistema, operadores de red y sistemas operativos, no es posible comprobar y garantizar que todos los juegos se pueden ejecutar en todas las configuraciones. El proveedor sugiere que el usuario consulte los requisitos del sistema y la información de compatibilidad publicada por el proveedor, además de los foros de discusión y las páginas de preguntas frecuentes (FAQ, por sus siglas en inglés) para el juego en cuestión. Las nuevas versiones pueden tener repercusiones en los requisitos del sistema y de compatibilidad del juego en cuestión.
- 3.4 El usuario no podrá reclamar que se mantenga o se modifique un estado o una gama de servicios concretos en el juego (p. ej.: progreso del juego, puntuaciones altas, logros). Esto no afecta a las reclamaciones que presente el usuario relativas a defectos que influyan en la capacidad técnica de practicar el juego. Debido al hecho de que los juegos están en constante desarrollo, el proveedor se reserva el derecho a ofrecer nuevas monedas virtuales y funciones premium y/o a dejar de ofrecerlas, a cambiarlas o proporcionarlas en la versión básica gratuita.

4 Usuarios aptos

- 4.1 Los destinatarios de los juegos ofrecidos por el proveedor son únicamente consumidores. No está permitido usar los juegos con fines comerciales. Cualquier participación en los juegos será únicamente con fines de entretenimiento.
- 4.2 Solo son aptas las personas adultas o las personas cuyos tutores legales les hayan otorgado su consentimiento para utilizar los juegos. De forma explícita, no serán aptas para jugar las personas cuyas cuentas o registros en el juego hayan sido bloqueados por el proveedor. Si un usuario es menor de edad, deberá confirmar que su tutor legal ha facilitado su consentimiento. El proveedor tendrá derecho, sin por ello estar obligado, a solicitar en cualquier momento prueba escrita de que el usuario es un adulto o de la declaración de consentimiento del tutor legal. En cuanto un menor de edad utiliza su cuenta tras alcanzar la edad de mayoría legal, se considerarán aprobados todos los contratos celebrados en relación con su cuenta antes de la mayoría de edad.

5 Registro/celebración de contratos

- 5.1 Para participar en un juego, es necesario registrarse y activar una cuenta con el proveedor correspondiente. Salvo que, de cualquier otra forma, se hubiese celebrado ya otro contrato con el usuario sobre el uso de una cuenta, el usuario estará enviando una oferta para que se celebre el contrato sobre el uso de una cuenta en el momento en que envía un formulario de registro cumplimentado ("solicitud del usuario"). El proveedor confirmará la recepción de la solicitud del usuario contestando a la dirección de correo electrónico facilitada por el usuario. La confirmación de recepción por sí sola no constituye aprobación de la solicitud del usuario. El proveedor puede aprobar la solicitud del usuario en un plazo de 5 días, por correo electrónico, emitiendo una declaración explícita o activando la cuenta. La aprobación significa que el contrato entre el usuario y el proveedor entra en vigor.

El registro tiene lugar en línea, mediante la cumplimentación del formulario de registro en el sitio web del juego en cuestión, o bien en otro sitio web que pertenezca al proveedor, en el propio juego, a través de la función de registro en un sitio de una red social, como Facebook Connect, o mediante cualquier otro sitio web o página de llegada con la correspondiente función de registro. El proveedor se reserva el derecho a someter la activación de la cuenta a la condición de confirmar el enlace de confirmación, que se envía al usuario por correo electrónico.

Una vez que se ha registrado y activado la cuenta correctamente, el usuario puede conectarse y participar en uno o varios juegos (conocido como "registro en el juego" en estas condiciones de uso) y utilizar servicios adicionales que forman parte del juego (p. ej.: usar el foro asociado), en función de la disponibilidad.

El número de cuentas que puede configurar un usuario se limita a cinco. Para cada cuenta deberá usarse una dirección de correo electrónico distinta.

- 5.2 Una vez que se ha registrado y activado la cuenta correctamente, el usuario puede conectarse y participar en uno o varios juegos (conocido como "registro en el juego" en estas condiciones de

uso) y utilizar servicios adicionales que forman parte del juego (p. ej.: usar el foro asociado), en función de la disponibilidad.

- 5.3 En el caso de los juegos sociales, el registro se lleva a cabo enlazando la cuenta con la cuenta del miembro en esa red social concreta. Al enlazar la cuenta, la red social en cuestión pondrá los datos personales del jugador a disposición del proveedor, como, por ejemplo, la dirección de correo electrónico. En las declaraciones sobre protección de datos del juego y la red social en cuestión podrá encontrar información adicional en cuanto a la recogida y el uso de datos.
- 5.4 Al registrarse en el juego, las reglas del juego en cuestión pasan a ser vinculantes entre el correspondiente proveedor y el usuario. El proveedor tiene derecho a ajustar las reglas del juego en el contexto del desarrollo continuo de este. A este respecto, el proveedor tendrá en cuenta los intereses legítimos del usuario de una manera apropiada. El ajuste se realizará mediante notificación a los clientes.
- 5.5 El proveedor no incluye disposiciones para el almacenamiento por separado del texto del contrato. Las condiciones de uso podrán consultarse en cualquier momento en los sitios web del proveedor y de cada juego individual, en un formato almacenable e imprimible. El usuario también puede recibir las condiciones de uso por correo electrónico si así se lo solicita al proveedor.
- 5.6 El usuario no presentará reclamaciones respecto a un contrato celebrado para configurar una cuenta, para participar en juegos o para usar la moneda virtual o las funciones premium que se incluyen.

6 Adquisición de moneda virtual/funciones premium

- 6.1 En principio, el usuario puede usar los juegos de forma gratuita (denominados “Juego gratuito (Free 2 Play)” en estas condiciones de uso). Además, el usuario también puede comprar moneda virtual y moneda premium asociadas a los juegos. Si un servicio es de pago, el usuario será informado de los costes, las condiciones de pago y demás detalles relevantes antes de utilizar el servicio. Cuando se adquiere moneda virtual o funciones premium a través de una tienda de aplicaciones, una red social o servicios de terceros, serán de aplicación sus correspondientes condiciones.
- 6.2 Las funciones premium que pueden utilizarse en los juegos pueden estar sujetas a una duración determinada y caducar. Los periodos en cuestión se indicarán claramente cuando se realice la compra
- 6.3 El usuario envía una oferta para comprar moneda virtual o funciones premium al elegir el tipo y la cantidad en el sitio del pedido y al hacer clic en el botón del pedido que figura en el juego o en la ubicación donde el proveedor ofrezca la moneda virtual. El acuerdo de compraventa entrará en vigor como resultado de la provisión del pedido por parte del proveedor y del abono en la cuenta de la correspondiente moneda virtual o funciones premium. Esto dará lugar a una relación contractual suplementaria. Las actuales condiciones de uso serán igualmente de aplicación a

dicha relación contractual, así como todas aquellas condiciones adicionales que el proveedor comunique al usuario antes de utilizar las correspondientes funciones premium.

- 6.4 Si el usuario adquiere una moneda virtual que no sea específica de un juego, no caducará, en principio, mientras exista un acuerdo de uso entre el usuario y el proveedor. En caso de que el usuario no pueda acceder temporalmente a alguna suscripción que haya adquirido, en el contexto de la disponibilidad que le corresponde en virtud de la cláusula 3,2, las interrupciones de este tipo no se contarán como parte de la duración determinada de la suscripción.

7 POLÍTICA DE CANCELACIÓN

Si el usuario es un consumidor que reside habitualmente en la Unión Europea, tendrá derecho a exigir la cancelación de acuerdo con la siguiente política de cancelación:

7.1 Política de cancelación

Derecho de cancelación

Usted tiene derecho a cancelar este contrato durante un plazo de catorce días sin necesidad de justificación. El plazo de cancelación abarca catorce días desde el día en que se celebre el contrato.

A fin de ejercer su derecho de cancelación, deberá informar al proveedor del juego en cuestión, mediante una declaración inequívoca (p. ej.: una carta enviada por correo postal, por fax o correo electrónico) de su decisión de cancelar el presente contrato.

Para asegurarse del plazo de cancelación, solo tiene que enviar la notificación de su ejercicio del derecho de cancelación antes de que venza el referido plazo.

Consecuencias de la cancelación

Si cancela el presente contrato, debemos reembolsarle de inmediato todos los pagos que hayamos percibido de usted, incluidos gastos de entrega (a excepción de los costes adicionales que resulten de su elección de un método de entrega distinto a la opción de entrega estándar más económica), en un plazo no superior a catorce días desde el día en que hayamos recibido su notificación de cancelación del contrato. Para el reembolso, emplearemos el mismo método de pago que usted haya usado al realizar el pago inicial, a menos que se acuerde explícitamente otra cosa con usted. Bajo ninguna circunstancias se le cobrará por el reembolso.

7.2 Vencimiento prematuro del derecho de cancelación

Su derecho de cancelación vencerá de forma prematura cuando se trate de un contrato para la entrega de contenido digital que no se encuentre físicamente en un soporte de datos si usted ha dado su acuerdo explícito a que ejecutemos el contrato antes del vencimiento del plazo de cancelación y si usted ha confirmado voluntariamente que perdería su derecho de cancelación una vez iniciado el contrato.

8 Actividades prohibidas

8.1 Los juegos están previstos únicamente para fines no comerciales. Queda prohibido todo uso de ellos con fines comerciales o en relación con dichos fines (p. ej.: difusión de anuncios para juegos de terceros) a menos que el proveedor haya autorizado ese uso de forma explícita de antemano.

8.2 Además de ello, también estará prohibida toda actividad relacionada con los juegos que incumpla la legislación aplicable, infrinja derechos de terceros o vulnere los principios de la protección de menores. Se prohíben específicamente las siguientes acciones:

- configurar, difundir, ofrecer y solicitar contenido pornográfico, juegos, servicios y/o productos que incumplan las leyes de protección de menores, las leyes de protección de datos y/o cualquier otra ley, o bien que sean fraudulentos;
- usar contenido que pueda ofender o calumniar a otros usuarios o terceros;
- usar, suministrar y difundir contenido, juegos, servicios y/o productos que estén legalmente protegidos o sujetos a derechos de terceros (p. ej.: derechos de propiedad), sin tener derecho explícito a ello.

8.3 Se prohíben asimismo las actividades siguientes, con independencia de cualquier incumplimiento legal al usar los juegos y al comunicarse con otros usuarios (p. ej.: como resultado del envío de mensajes personales):

- propagar virus, troyanos y demás archivos dañinos;
- enviar mensajes basura o no deseados, así como mensajes en cadena;
- difundir contenido o comunicaciones ofensivas, indecentes, sexuales, obscenas o de carácter difamatorio, así como contenido o comunicaciones que promuevan o fomenten el racismo, el extremismo, el odio, la violencia física o los actos ilegales (ya sean de forma explícita o implícita);
- acosar 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 de otros participantes de transmitir contraseñas o datos personales con fines comerciales o ilegales;
- difundir y/o reproducir públicamente el contenido disponible en los juegos, salvo que así lo haya permitido explícitamente el autor o se haya proporcionado de forma explícita como una función del juego en cuestión.

- 8.4 Todo acto que pretenda perjudicar la operación correcta de los juegos estará igualmente prohibido, especialmente la sobrecarga de los sistemas del proveedor. En particular, se prohíben los actos siguientes:
- usar o publicitar herramientas que interfieran en la puntuación o en el transcurso del juego (los denominados en inglés bots, hacks o cheats),
 - bloquear, sobrescribir, desviar o modificar total o parcialmente los juegos y el contenido que el proveedor proporcione,
 - explotar deliberadamente errores de programación (los denominados en inglés exploits) para un beneficio personal.
- 8.5 Si el usuario tiene conocimiento de que los juegos se están usando de modo ilegal o indebido, que se usan contra las condiciones del contrato o de cualquier forma indebida, puede informar de ello al proveedor en cualquier momento. El proveedor investigará entonces el suceso y adoptará las medidas convenientes, si procede. En caso de que exista la sospecha de actos ilegales o sancionables, el proveedor tendrá derecho y, si procede, estará obligado a examinar las actividades del usuario y adoptar las medidas legales apropiadas. Una de ellas puede ser remitir el asunto al Crown Prosecution Service (Fiscalía General del Estado).

9 Cargos del usuario

- 9.1 El proveedor ofrece también varias opciones de pago distintas (p. ej.: pago por adelantado, PayPal, pago por tarjeta de crédito); no obstante, el usuario no podrá exigir que se ofrezca en todo momento una misma forma de pago en concreto. Si el pago se efectúa a través de un proveedor de servicios de pago (p. ej.: PayPal), solo serán de aplicación al pago las condiciones de uso y las condiciones correspondientes al proveedor en cuestión.
- 9.2 Los servicios de suscripción (p. ej.: afiliación) se prestarán por la duración determinada acordada. De acuerdo con lo anterior, la duración determinada se ampliará automáticamente por un periodo idéntico a la duración determinada original hasta que el usuario cancele la suscripción. Si el usuario incumple sus obligaciones de pago, solo podrá acceder a las funciones de juego gratuito (Free 2 Play) de los juegos. En este caso, las demandas que el proveedor ya hubiese presentado contra el usuario no se verán afectadas por el pago derivado del contrato de suscripción y no caducarán.
- 9.3 El usuario solo tendrá derecho a compensar reclamaciones contra el proveedor con reconvencciones incontestables o confirmadas jurídicamente. El usuario solo puede ejercer un derecho de retención si su reconvencción está relacionada con la misma relación contractual.
- 9.4 Todos los pagos mostrados incluyen el correspondiente IVA obligatorio.
- 9.5 El proveedor estará habilitado a ajustar las tasas de usuario por los servicios acordados por contrato, con arreglo a lo siguiente: El usuario será informado de cualquier cambio de precio en los contratos de duración determinada como mínimo cuatro semanas antes de la entrada en

vigor, mediante declaración escrita o por correo electrónico. El usuario disfruta de un derecho extraordinario de cuatro semanas para resolver el contrato en el momento del cambio de precio a partir de la fecha de la declaración escrita. El proveedor deberá mencionar este derecho en la declaración escrita. En caso de que el usuario no se acoja a este derecho, se considerará que se ha aprobado el cambio de precio. Los descuentos de precios serán de aplicación desde la fecha anunciada y durante el siguiente plazo contable.

10 Obligaciones y responsabilidades del usuario

- 10.1 El usuario estará obligado a mantener en secreto los datos de inicio de sesión para el acceso a los juegos (nombres de usuario, contraseñas, etc.) y no podrá revelarlos a terceros a menos que el proveedor acepte, por escrito y de antemano, que se transfiera la cuenta o el registro del juego.
- 10.2 Por regla general, el proveedor se comunicará con los usuarios por correo electrónico, a menos que se haya determinado lo contrario en las presentes condiciones de uso o en cualquier otro acuerdo. En consecuencia, los usuarios deben asegurarse de que les llegan los correos electrónicos que el proveedor envía a la dirección de correo electrónico proporcionada por el usuario en el momento del registro o con posterioridad. Se asegurarán de ello, por ejemplo, comprobando los ajustes necesarios en el filtro de correo no deseado y comprobando con regularidad la dirección de correo electrónico. Además, el proveedor se reserva el derecho de elegir otro medio adecuado de correspondencia.
- 10.3 Los personajes de los jugadores ("personajes de los juegos") no pueden borrarse. Por tanto, corresponderá a los usuarios elegir nombres para los personajes que no permitan deducir su verdadero nombre ni su identidad.

11 Pruebas beta

- 11.1 El proveedor puede ofrecer al usuario, con fines de prueba, la oportunidad de participar o usar juegos, elementos de juego, servicios y contenidos que no estén preparados para el mercado (denominadas "pruebas beta" en las presentes condiciones). Las pruebas beta pueden contener errores de programación —en ocasiones graves— que el proveedor puede conocer o no. Estos errores pueden provocar que falle el juego o el dispositivo final del usuario, por ejemplo. El proveedor puede en todo momento eliminar o añadir contenido, poner las puntuaciones a cero, restablecer copias de seguridad o crear ciertas puntuaciones como parte de la prueba beta con el fin de identificar errores y mejorar la experiencia de juego, entre otras cosas. El usuario no tendrá derecho a que se restablezca una puntuación en concreto.
- 11.2 El proveedor puede en todo momento ampliar o acortar una prueba beta o finalizarla, ya sea total o parcialmente.

12 Limitación de responsabilidad

- 12.1 Si el proveedor solicita pago por los servicios, su responsabilidad será ilimitada únicamente respecto a las indemnizaciones por dolo y negligencia grave. En el supuesto de que se incumplan obligaciones contractuales fundamentales, el proveedor también será responsable en caso de negligencia menor. Las obligaciones contractuales fundamentales, incluidas las denominadas obligaciones fundamentales en términos de jurisprudencia, serán consideradas las obligaciones que permiten que el contrato se ejecute correctamente y con cuyo cumplimiento puede contar el usuario.
- 12.2 Si el proveedor presta servicios gratuitos, solo será responsable de indemnizaciones en el supuesto de daños y perjuicios causados por dolo o negligencia grave.
- 12.3 La obligación de indemnización se limita a los daños y perjuicios previstos en caso de incumplimiento de obligaciones contractuales fundamentales.
- 12.4 Las limitaciones de responsabilidad precedentes no serán de aplicación a la responsabilidad por fallecimiento, lesiones y daños a la salud o en el supuesto de que el proveedor asuma una garantía o en casos de responsabilidad en virtud de la Ley alemana de Responsabilidad de Producto. Permanecerá inalterada la responsabilidad del proveedor en el ámbito de aplicación de las correspondientes leyes nacionales.
- 12.5 Las excepciones o limitaciones de responsabilidad precedentes también serán de aplicación respecto a la responsabilidad de los empleados, empleadores, compañeros de trabajo, representantes y agentes indirectos del proveedor, especialmente en beneficio de los accionistas, compañeros de trabajo, representantes, órganos y miembros de los órganos, que afecte a su responsabilidad personal.

13 Contenido de terceros/responsabilidad

- 13.1 El proveedor no inspeccionará los contenidos para comprobar su completitud, corrección, legalidad, actualidad, calidad ni idoneidad para un fin concreto. El proveedor solo proporcionará la plataforma técnica con vistas a publicar los contenidos empleados por los usuarios. Así pues, el proveedor no será responsable del contenido de terceros ni de ningún contenido respecto al cual el proveedor únicamente proporcione acceso o de ningún contenido que el proveedor transmita sin cambios. Lo mismo será de aplicación para el almacenamiento intermedio y sin alteraciones del contenido de terceros. El proveedor explica claramente al usuario que solo examinará el contenido en caso de que el proveedor haya sido informado de su ilegalidad. El proveedor insta explícitamente a todos los usuarios a que notifiquen los contenidos ilegales dirigiéndose al servicio de atención al cliente.
- 13.2 Por tanto, el usuario declara y garantiza por el presente al proveedor que es el titular exclusivo de todos los derechos sobre el contenido que utiliza en el juego o bien tiene derecho (p. ej.: mediante autorización válida del titular de los derechos de autor) a hacer uso del contenido en el juego.

14 Derechos de propiedad comercial y derechos de autor/contenido generado por el usuario

- 14.1 El proveedor proporcionará el software al usuario de forma parcial en el contexto del uso de los juegos (p. ej.: el cliente). A este respecto, el proveedor concederá al usuario el derecho no exclusivo, restringido a la duración del uso de los juegos, a usar dicho software como parte de una aplicación no comercial en su correspondiente dispositivo final. El usuario solo puede crear copias del software para hacer copias de seguridad y crear archivos personales, a menos que el proveedor, de forma explícita, permita al emisor difundir el software. El usuario estará obligado a mantener las referencias a la propiedad intelectual que figuran en las copias del software y a respetar todas las leyes aplicables para el uso del software.
- 14.2 No se le permite al usuario copiar (a excepción de las copias de seguridad necesarias), distribuir, vender, subastar, arrendar, prestar, alquilar ni cambiar el juego ni el software, en su totalidad o en parte, ni crear obras derivadas de este, procesarlo, traducirlo, ejecutarlo, exhibirlo, sublicenciarlo ni transferirlo como una unidad. No se le permite al usuario reproducir el juego ni el software a cambio de pagos ni ponerlo a disposición de terceros a cambio de pagos, ni conceder el juego o el software o cualesquiera derechos vinculados a ellos a cambio de pagos, ni alquilarlo o transferirlo bajo forma alguna a terceros a cambio de pagos, ni cambiarlo, traducirlo, aplicarle ingeniería inversa, descompilarlo o desmontarlo ni crear otras obras derivadas a partir del juego o del software.
- 14.3 Los derechos de propiedad intelectual para todos los contenidos de los juegos, a excepción de los contenidos que use el usuario, así como cualesquiera otros derechos de propiedad intelectual en el juego o el software, seguirán siendo propiedad del proveedor y/o de sus proveedores y licenciantes.
- 14.4 Los acuerdos sobre disposiciones adicionales de licencia para el juego o el software, que el usuario puede aceptar antes de usar el juego, no se verán afectados por las normas precedentes.
- 14.5 El proveedor permitirá al usuario, con carácter revocable, crear copias originales de contenido generado por el usuario a partir de contenidos de los juegos y distribuir las sin restricción alguna. Lo anterior será de aplicación siempre y cuando no se menosprecie la importancia del juego y del proveedor. Esta autorización excluye expresamente lo relacionado con el código fuente y demás partes del juego que no sean públicas, especialmente su lógica de programación. Las copias originales se componen de contenido del juego, escenas del juego, personajes, texto, localizaciones, mapas, gráficos, animación, sonidos, cinematografía, palabras musicales, imágenes y fotos. Algunos ejemplos de contenido generado por el usuario que cabrían en esta definición serían, por ejemplo, los vídeos comentados por el usuario y creados durante una partida (“Let’s-Play Videos”) o el intercambio de imágenes procedentes del juego en las redes sociales o su publicación en sitios o foros de seguidores. El proveedor solo permite el uso de copias originales con fines personales y no comerciales. Dicha autorización no puede ser transferida. En este caso, la publicidad del operador de una plataforma que es independiente del usuario, por ejemplo, publicidad en portales de vídeos, no se considerará un uso comercial si el usuario no ejerce ninguna influencia sobre ello. El proveedor puede revocar dicha autorización

de forma voluntaria y en cualquier momento. Cualquier tipo de uso continuado y comercial será únicamente posible con el consentimiento previo y por escrito del proveedor.

- 14.6 El usuario concede al proveedor, si fuera necesario para la prestación de los servicios contractuales, el derecho a reproducir y procesar el contenido que el usuario haya cargado o configurado para su uso en el contexto de los juegos y en los dispositivos finales del usuario, siempre y cuando esto resulte necesario para la conversión en un formato de archivo que sea adecuado para la distribución y para publicarlo, enviarlo y reproducirlo públicamente de cualquier modo, en especial con el fin de proporcionar acceso al contenido a terceros a través de Internet. Además, el usuario concede al proveedor el derecho a permitir que terceros se descarguen el contenido en su dispositivo final y lo usen de acuerdo con las condiciones del contrato, y a otorgar a esos terceros los derechos de uso necesarios a tal efecto, así como cualesquiera contenidos o fragmentos individuales, que incluyen anticipos visuales para promocionar los juegos, y a reproducir, distribuir y publicitar el contenido pertinente a este respecto o a reproducirlo públicamente de otra forma y a otorgar a terceros los derechos de uso necesarios a este respecto.
- 14.7 Los derechos mencionados anteriormente con arreglo a la cláusula 14.6 se conceden mediante la configuración o la carga de contenido en los juegos en cuestión. El usuario garantiza por el presente al proveedor que tiene el derecho y la facultad de conceder los derechos de uso según se ha explicitado anteriormente. El proveedor tiene derecho a exigir al usuario la prueba de que posee los derechos de uso necesarios.

15 Duración del contrato, terminación

- 15.1 El usuario puede terminar en cualquier momento los contratos sobre el uso de cuentas y los juegos gratuitos (Free-2-Play); para ello solo tiene que borrar su cuenta respectiva o borrar el registro del juego correspondiente.
- 15.2 Cualquiera de las partes puede cancelar los contratos sobre juegos de pago; para ello habrán de respetar un periodo de terminación de siete días laborables, a menos que alguna disposición establezca lo contrario en lo que respecta a la duración y la terminación (p. ej.: para una suscripción).
- 15.3 Los acuerdos de suscripción se amplían automáticamente por un periodo idéntico al de su duración original, a menos que el usuario termine las suscripciones no antes de un plazo de cinco días laborables desde el vencimiento de la duración. La terminación de la suscripción deberá realizarse a través de la herramienta de gestión de la cuenta en la página web del juego en cuestión o contactando directamente con el servicio de atención al cliente.
- 15.4 El usuario puede solicitar en cualquier momento al proveedor que borre su cuenta. En tal caso, el proveedor bloqueará los datos personales del usuario durante ocho semanas antes de borrarlos. Si el usuario solicita al proveedor que borre su cuenta, estará al mismo tiempo terminando el acuerdo de uso sin notificación. Toda moneda virtual comprada hasta ese momento se verá anulada en este tipo de terminación, sin que el usuario tenga derecho a una compensación.

- 15.5 Si el usuario terminara la suscripción, el proveedor no reembolsará las tasas ya pagadas ni abonará en moneda real el crédito virtual que se haya asignado a la cuenta del usuario, a reserva de las disposiciones de las presentes condiciones de uso.
- 15.6 Las normas precedentes no afectarán al derecho de ambas partes a una resolución extraordinaria por causa justificada. En concreto, el proveedor tendrá derecho a una resolución por causa justificada en caso de que:
- a. el usuario incumpla intencionadamente cualquier ley, estas condiciones de uso, las reglas del juego y/o las reglas de uso de monedas virtuales o funciones premium y, a pesar de las advertencias, siga actuando de la misma manera o de forma similar con regularidad;
 - b. el usuario tenga pagos en mora por un valor de al menos 10,00 EUR y siga sin pagar al cabo de dos advertencias;
 - b. el usuario cumpla las condiciones de resolución "a", "b" o "c" cuando usa de otra de sus cuentas;
 - D. un tercero (p. ej.: operadores de redes sociales) a través del cual el usuario tenga acceso a su cuenta con el proveedor mediante la función de registro solicite al proveedor que borre los datos de usuario y/o adopte medidas similares; en caso de que conceder un acceso alternativo estuviera injustificado para el proveedor;
 - e. un tercero (p. ej.: operadores de redes sociales) a través del cual el usuario tenga acceso a su cuenta con el proveedor mediante la función de registro, restrinja el acceso del proveedor a los datos, en caso de que conceder un acceso alternativo estuviera injustificado para el proveedor;
- 15.7 En caso de producirse incumplimientos graves se permite la resolución inmediata sin necesidad de advertencia previa. Un incumplimiento grave es aquel por cuya causa no pueda exigirse al proveedor que respete el contrato. Por regla general, se trata de cuando:
- a. el usuario incumple la legislación en materia penal;
 - b. el usuario usa la cuenta o un juego de forma no autorizada;
 - c. el usuario facilita datos incorrectos al registrarse o al pagar por servicios de pago;
 - d. el usuario cumpla las condiciones de resolución "a", "b" o "c" cuando usa de otra de sus cuentas;
- 15.8 En caso de resolución por parte del proveedor, con una declaración de resolución por causa justificada, el proveedor tendrá derecho a exigir una cantidad equivalente al 75 % del total de pagos que el usuario habría efectuado en caso de que el usuario hubiera terminado el contrato cumpliendo con un plazo de notificación (por servicios pendientes por parte del proveedor, especialmente por pedidos ya cursados de monedas virtuales o funciones premium). No se verá afectado el derecho del usuario a demostrar que no se han producido daños y perjuicios o bien

que estos han sido significativamente inferiores. Si el usuario ya hubiera disfrutado de los servicios prestados por el proveedor, el primero no tendrá derecho a reembolso. No habrá reembolso por monedas virtuales ni funciones premium que el usuario ya hubiera pedido y recibido del proveedor.

- 15.9 Si el proveedor fuera responsable de la resolución extraordinaria y el usuario todavía tuviera en su cuenta monedas virtuales por jugar, el proveedor asignará la moneda virtual al juego que elija el usuario entre los ofrecidos por el proveedor. Se excluye la opción de un pago en efectivo a menos que no resulte razonable para el usuario la asignación de crédito en otro juego del proveedor, según cada caso en particular, y teniendo en consideración los intereses mutuos de ambas partes, p. ej.: cuando no se ofrezca un juego equivalente o similar. En esta situación, el proveedor reembolsará al usuario el valor de la moneda virtual que todavía figure en su cuenta y lo añadirá al valor restante del saldo pagado por el usuario. Se excluye cualquier otra reclamación por parte del usuario a menos que se determine lo contrario en las presentes condiciones de uso.
- 15.10 El proveedor estará habilitado a un derecho excepcional de resolución en lo que respecta al registro del usuario en el juego por cada juego individual en el caso de que el proveedor pierda el derecho a ejecutar el juego en cuestión, por ejemplo, como resultado de la extinción del contrato de licencia pertinente entre el proveedor y el licenciante. En esta situación, el proveedor puede resolver de forma extraordinaria todos los acuerdos relacionados con el uso de los juegos (p. ej.: acuerdo de uso, disponibilidad y acuerdos de uso para moneda virtual y funciones premium) en el momento en que finalice la actividad de ese juego. Con posterioridad a ello será de aplicación lo estipulado en la cláusula 15.9. No se verán afectados los demás derechos de resolución.
- 15.11 Toda resolución deberá obrar por escrito (p. ej.: por correo postal, correo electrónico o formulario de contacto).
- 15.12 Naturalmente, se excluyen de los reembolsos las monedas virtuales o funciones premium que se hubiesen concedido de forma gratuita.

16 Protección de datos

El proveedor trata y usa los datos recogidos de usuarios en el momento en que se suscribe el contrato y como parte del uso de la oferta, en caso de ser necesario para cumplir correctamente el contrato de acuerdo con las disposiciones aplicables en materia de protección de datos. Serán de aplicación las disposiciones del proveedor en cuestión relativas a la protección de datos.

17 Cambios en las condiciones de uso

- 17.1 El proveedor se reserva el derecho a cambiar o añadir estas condiciones de uso en cualquier momento y sin retroactividad en caso de que resulte necesario y sin que ponga en desventaja al usuario, de mala fe. En concreto, un cambio podría resultar necesario con el fin de llevar a cabo ajustes derivados de una modificación en la situación jurídica. Las decisiones judiciales recién promulgadas se considerarán un cambio en la situación jurídica. Los cambios y el ulterior

desarrollo de los juegos podrían hacer igualmente necesaria la modificación o ampliación de las condiciones de uso.

- 17.2 Todo cambio o adición se anunciará seis semanas antes de entrar en vigor, por escrito y de la manera conveniente. Por regla general, el ajuste de las condiciones de uso se notifica por correo electrónico, en los sitios web de los juegos o dentro de los propios juegos la próxima vez que el usuario entra en su cuenta.
- 17.3 El usuario tiene derecho a oponerse a que el proveedor realice el cambio o la adición en un plazo de seis semanas a partir de la notificación y estar en contra de la opción de darse por informado. Para presentar una objeción oportuna, ambas partes tendrán derecho a resolver el contrato de forma extraordinaria con arreglo a las disposiciones sobre resolución estipuladas en este contrato. No se verán afectados los demás derechos de resolución. Si el usuario no se opone durante el plazo de objeción o sigue usando los servicios, el cambio o la adición se considerarán aceptados y pasarán a formar parte del contrato.
- 17.4 El proveedor informará explícitamente al usuario acerca de los cambios de las condiciones de uso dentro de la notificación de la opción de objeción a la resolución, además del plazo límite y de las consecuencias jurídicas, en particular en lo que respecta a cualquier objeción que no se haya ejercido.

18 Cláusulas finales

- 18.1 Los usuarios no tienen derecho a transferir a terceros los derechos que les otorga esta relación contractual. Las disposiciones únicamente se aplicarán de forma contraria a lo estipulado anteriormente en caso de que el proveedor así lo haya aceptado explícitamente, de antemano y por escrito. El proveedor tendrá derecho a transferir a terceros los derechos y obligaciones que se derivan de la presente relación contractual. Para que tenga lugar una transferencia de este tipo, el usuario deberá tener la opción de cesar en el uso de los juegos sin respetar los plazos de notificación. Toda moneda virtual que figure en la cuenta en ese momento le será reembolsada al usuario.
- 18.2 Las leyes de Malta serán de aplicación exclusiva a cuantos contratos se celebren basándose en las presentes condiciones de uso, así como a cuantas reclamaciones guarden relación con ellas, a excepción de la Convención de las Naciones Unidas sobre los contratos de compraventa. Si el usuario celebró el contrato en calidad de consumidor, será asimismo de aplicación la normativa obligatoria en materia de protección del consumidor en el Estado en que resida habitualmente el usuario, en caso de que dicha normativa otorgue una mayor protección al usuario.
- 18.3 En caso de que alguna de las disposiciones de las presentes condiciones de uso fuesen o deviniesen nulas, estas no tendrán efectos sobre la validez de las disposiciones restantes.
- 18.4 Todas las declaraciones que se transmitan en el contexto de las condiciones de uso suscritas con el proveedor deberán realizarse por escrito.