

UMOWA LICENCYJNA (EULA)

1. WSTĘP

Niniejsza Umowa licencyjna („EULA”, „Umowa”) stanowi prawnie wiążącą umowę między Tobą („Użytkownik”, „Ty”) a **WARVARG GAMES L. L. C-FZ** („Spółka”, „My”), regulującą korzystanie z Gry („Gra”) i powiązanych z nią usług.

Uzyskując dostęp do Gry lub instalując ją, zgadzasz się z niniejszą Umową, Polityką Prywatności, Zasadami Społeczności i zasadami odpowiednich platform (Apple/Google).

2. DEFINICJA

Dla celów niniejszej Umowy Licencyjnej użytkownika końcowego (EULA) poniższe definicje mają następujące znaczenie:

„Konto” to unikalne konto utworzone przez Użytkownika w celu uzyskania dostępu do Gry i powiązanych usług.

„Przedmioty wirtualne” oznaczają dowolną wirtualną walutę, towary cyfrowe, elementy wizualne, wykorzystywane w Grze wyposażenie lub inne kontenty lub prawa o odpowiedniej wartości lub funkcji, które możesz nabyć, wykorzystać lub wchodzić z nimi w interakcję w Grze, w tym przedmioty zakupione za prawdziwe pieniądze lub uzyskane w trakcie Gry.

„Region zabroniony” oznacza kraj lub terytorium, z którego korzystanie z Gry jest surowo zabronione, określone przez Twoją lokalizację geograficzną w momencie uzyskania dostępu i obejmuje między innymi Chiny kontynentalne, Koreę Północną, Iran, Syrię i każdy inny region objęty kompleksowym embargiem ze strony Stanów Zjednoczonych lub Zjednoczonych Emiratów Arabskich.

„UGC”/”Treście Użytkownika” oznacza wszelkie treści, dane lub materiały utworzone, przesłane, udostępnione lub opublikowane przez Użytkownika w związku z Grą, w tym między innymi wiadomości na czacie, nazwy klanów, ustawienia i pseudonimy Graczy.

3. AKCEPTACJA WARUNKÓW UMOWY

Użytkownik akceptuje niniejszą Umowę, klikając przycisk „Akceptuj”, „Kontynuuj”, instalując lub uruchamiając Grę, a także faktycznie korzystając z Gry po opublikowaniu zaktualizowanej wersji Umowy EULA.

Jeśli nie zgadzasz się z warunkami niniejszej Umowy, nie pobieraj, nie instaluj ani nie korzystaj z Gry.

Dalsze korzystanie po wydaniu aktualizacji oznacza akceptację nowych warunków.

4. OGRANICZENIA WIEKOWE

Aby założyć konto i korzystać z Gry (lub innego minimalnego wieku określonego przez prawo Twojego kraju) musisz mieć co najmniej 13 lat. Jeśli nie ukończyłeś 18 roku życia lub nie osiągnąłeś pełnoletności w swojej jurysdykcji, niniejszym potwierdzasz, że Twój opiekun prawny zapoznał się z niniejszą Umową licencyjną i zgodził się na nią.

Jeśli jesteś rodzicem lub opiekunem, który zezwala małoletniemu na korzystanie z Gry, zgadzasz się: (i) monitorować korzystanie z Gry przez nieletniego; (ii) podjąć wszelkie ryzyko związane z korzystaniem z Gry przez nieletniego, w tym przekazywanie nieautoryzowanych treści i zakupów; (iii) upewnić się, że treści Gry są odpowiednie dla nieletniego; oraz (iv) upewnić się, że wszystkie informacje przekazane przez małoletniego są dokładne.

UMOWA LICENCYJNA (EULA)

Wersja 1.4 | Data wejścia w życie: 12 stycznia 2026 r.

Zdecydowanie zalecamy rodzicom i opiekunom korzystanie z narzędzi kontroli rodzicielskiej dostępnych na ich urządzeniach i w sklepie Google Play, aby pomóc w zarządzaniu doświadczeniami ich dzieci.

5. WARUNKI LICENCJI

Spółka udziela Ci osobistej, odwoławczej, nieprzenoszalnej ograniczonej licencji na korzystanie z Gry w celach rozrywkowych niekomercyjnych. Własność Gry nie może być przeniesiona.

6. PRAWA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

Gra, w tym cały kod, grafika, ilustracje, animacje, dźwięki, muzyka, narracja, look and feel (wygląd i sposób działania) i wszystkie inne zawarte w niej treści, a także wszelkie prawa własności intelektualnej do niej, są i pozostaną wyłączną własnością Spółki i jej licencjodawców.

Z wyjątkiem ograniczonej licencji udzielonej na mocy niniejszej Umowy Licencyjnej, nie przysługują Ci żadne inne prawa, wyraźne ani dorozumiane. Wszelkie prawa, które nie zostały wyraźnie przyznane, są zastrzeżone dla firmy.

7. OGRANICZENIA LICENCJI

Użytkownik nie ma prawa:

- wdrożenie inżynierii odwrotnej Gry;
- używać cheatów, botów, hacków lub exploitów;
- handlować na prawdziwe pieniądze;
- naruszać integralność serwera;
- omijać zabezpieczenia techniczne;
- otrzymywać dostęp do Gry z zakazanych regionów (Chin kontynentalnych, Korei Północnej, Iranu, Syrii i terytoriów objętych sankcjami).

Użytkownikowi surowo zabrania się pobierania, instalowania, używania lub rozpowszechniania zmodyfikowanych, nieoficjalnych lub sfałszowanych plików APK, w tym modyfikowanych klientów, zhakowanych buildów, modyfikowanych emulatorów, narzędzi do manipulacji pakietami lub jakiegokolwiek oprogramowania zaprojektowanego w celu ominięcia zabezpieczeń Google Play.

8. KONTO

Obsługiwane metody logowania: Apple Game Center, Gry Google Play, logowanie e-mailem przy użyciu hasła. Obsługiwana jest wieloplatformowość.

Użytkownik jest odpowiedzialny za bezpieczeństwo danych logowania.

Użytkownik może usunąć swoje konto w dowolnym momencie, korzystając z wbudowanej w aplikację funkcji "Usuń konto". Użytkownik może również wysłać prośbę o usunięcie konta na adres <https://warvargames.com/delete>.

Usunięcie konta jest nieodwracalne i powoduje utratę wszystkich postępów w Grze, wirtualnych przedmiotów, zakupów i danych Gry.

Po usunięciu wszystkie dane osobowe powiązane z kontem zostaną trwale usunięte, z wyjątkiem danych, które jesteśmy prawnie zobowiązani do przechowywania. Usunięcie konta jest nieodwracalne i powoduje utratę wszystkich wyników, wirtualnych przedmiotów, zakupów i danych Gry.

9. PRZEDMIOTY WIRTUALNE

Wirtualna waluta i przedmioty:

UMOWA LICENCYJNA (EULA)

Wersja 1.4 | Data wejścia w życie: 12 stycznia 2026 r.

- nie mają wartości pieniężnej;
- nie podlegają zwrotowi ani przekazaniu innym osobom;
- pozostają aktywne, gdy Twoje konto jest aktywne;
- mogą być aktualizowane, modyfikowane lub usuwane w celu legalnego zrównoważenia Gry, zapewnienia bezpieczeństwa lub zgodności z wymogami prawnymi. Spółka będzie działać rozsądnie i w dobrej wierze przy wprowadzaniu takich zmian, zwłaszcza w odniesieniu do przedmiotów wirtualnych zakupionych za prawdziwe pieniądze.

W celu uniknięcia wątpliwości, "usunięcie" przedmiotów wirtualnych odnosi się przede wszystkim do sytuacji, w których takie działanie jest konieczne z powodu naruszenia niniejszej Umowy Licencyjnej (np. usunięcie nielegalnie zakupionych towarów). "Modyfikacja" w celu zrównoważenia Gry nie zmienia znacząco głównych cech i funkcjonalności już zakupionych płatnych przedmiotów wirtualnych.

Spółka może w dowolnym momencie zmienić ceny przedmiotów wirtualnych. Takie zmiany mogą mieć zastosowanie do przyszłych zakupów i nie będą działać wstecz w przypadku wcześniej zakupionych płatnych przedmiotów.

WAŻNE: negatywne zmiany z mocą wsteczną **NIE BĘDĄ MIAŁY ZASTOSOWANIA** do już zakupionych płatnych przedmiotów. Istotne zmiany zostaną ogłoszone z wyprzedzeniem.

10. PŁATNOŚCI I ZWROTY

Wszystkie płatności są przetwarzane przez Apple/Google zgodnie z ich Zasadami. Ponosisz odpowiedzialność za wszystkie koszty i zgadzasz się przestrzegać odpowiednich warunków platformy (Apple/Google). Wnioski o zwrocie pieniędzy muszą być kierowane na platformę (Apple/Google) zgodnie z ich Zasadami. Spółka nie obsługuje zwrotów bezpośrednio.

POTWIERDZENIE ODBIORU TREŚCI CYFROWYCH: Potwierdzasz, że od momentu potwierdzenia zakupu Przedmiotu Wirtualnego uznaje się go za udostępniony Ci niezwłocznie. W związku z tym, jeśli jesteś użytkownikiem w Unii Europejskiej (UE) lub Wielkiej Brytanii (UK), ****wyraźnie zgadzasz się na natychmiastowe dostarczanie treści cyfrowych**** i potwierdzasz, że tracisz prawo do zrzeczenia się ich zgodnie z artykułem 16 (A) Dyrektywy UE w sprawie praw konsumentów (2011/83/WE) i analogiczne prawo brytyjskie.

11. ZACHOWANIE UŻYTKOWNIKA

Zabronione działania obejmują między innymi:

- Nękanie, prześladowanie, mowa nienawiści, groźby lub skoordynowane znęcanie
- Podszywanie się pod pracowników Spółki lub innych użytkowników
- Oszustwa, fałszerstwo rynkowe lub nieuczciwe transakcje
- Spam, rozpowszechnianie złośliwego oprogramowania lub linków phishingowych
- Oszustwa, stosowanie bagów lub nieautoryzowanego oprogramowania
- Nadużywanie praw kilku kont lub eksploatacja ekonomiczna
- Rozpowszechnianie treści niebezpiecznych dla pracy - Not Safe For Work (NSFW)
- Polityczna agitacja, wpisy ekstremistyczne lub symbole nienawiści
- Publikacja danych osobowych innych użytkowników (doxxing)
- Tworzenie fałszywych kont lub wykorzystanie środków automatyzacji ("botów")

Sankcje za powyższe czynności mają zastosowanie według rozumnego uznania Spółki, z uwzględnieniem wagi naruszenia i historii zachowań Użytkownika i mogą obejmować:

- ostrzeżenie,

UMOWA LICENCYJNA (EULA)

Wersja 1.4 | Data wejścia w życie: 12 stycznia 2026 r.

- wyłączenie czatu (na 1-168 godzin),
- blokadę czasową,
- ograniczenie nielegalnego postępu,
- konfiskatę nielegalnie nabytych przedmiotów wirtualnych lub wirtualnej waluty;
- stały ban za oszustwa lub poważne nadużycia.

Odwołania będą badane i rozpatrywane w określony sposób. Spółka zobowiązuje się do udzielenia pierwszej odpowiedzi w ciągu 7 dni roboczych, chociaż w skomplikowanych przypadkach dokładne zbadanie sprawy może zająć więcej czasu.

12. ANTI-CHEAT

Gra obejmuje analizę zachowania, telemetrię, wykrywanie **OSZUSTÓW**, weryfikację serwera i automatyczne stosowanie reguł. Grając w Grę, zgadzasz się na korzystanie z tych systemów.

13. ZBIERANIE DANYCH I UJAWNIANIE INFORMACJI O PAKIETACH SDK INNYCH FIRM

Gra korzysta z zestawów SDK innych firm (Software Development Kit), w tym między innymi:

- Google Firebase (analityka, raporty o awariach),
- Appsflyer (atrybucja),
- AppMetrica (analityka),
- AppLovin MAX / Unity Ads / Google AdMob (Reklama),
- moduły bezpieczeństwa i moduły analityczne.

Te pakiety SDK mogą gromadzić identyfikatory urządzeń, dane diagnostyczne i dane dotyczące interakcji wyłącznie w celach analityki, bezpieczeństwa, reklamy i wydajności produktu.

Reklamowe SDK mogą zbierać przybliżoną lokalizację do wyświetlania reklam, jeśli pozwalają na to ustawienia prywatności urządzenia.

14. TREŚCIE GENEROWANE PRZEZ UŻYTKOWNIKÓW

Treście generowane przez użytkowników (czat, klany, nicki) muszą być zgodne z zasadami społeczności. Udzielasz nam wieczystej, ogólnoswiatowej licencji na publikowanie, powielanie i moderowanie Kontenta Użytkownika. Możemy usuwać złośliwe lub nielegalne kontenty.

Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że:

- Treście generowane przez użytkowników może być monitorowany, rejestrowany lub rejestrowany w celu moderacji i bezpieczeństwa;
- prywatność wiadomości w grze nie jest gwarantowana;
- Spółka może usunąć lub ograniczyć dowolny kontent użytkownika według własnego uznania;
- Spółka może zablokować lub tymczasowo zawiesić każdego użytkownika tworzącego szkodliwy kontent użytkownika;
- Treście użytkownika nie może zawierać materiałów chronionych prawem autorskim, ekstremistycznych symboli ani poufnych danych osobowych.

15. REKLAMA

Gra może wyświetlać reklamy. Sieci reklamowe mogą wykorzystywać identyfikatory urządzeń, przybliżoną lokalizację, dane dotyczące interakcji lub sygnały analityczne zgodnie ze zgodą użytkownika.

Użytkownicy mogą wyłączyć spersonalizowane reklamy w ustawieniach Androida:

UMOWA LICENCYJNA (EULA)

Wersja 1.4 | Data wejścia w życie: 12 stycznia 2026 r.

Ustawienia → Google → Reklama → Wyłącz personalizację reklam.

Gra uwzględnia preferencje reklamowe Użytkownika na poziomie urządzenia, w tym "Rezygnacja z personalizacji reklam".

16. POLITYKA TRANSMISJI

Użytkownicy mogą przysyłać strumieniowo, nagrywać i zarabiać na treściach z gier (YouTube, Twitch) bez pytania o pozwolenie, pod warunkiem, że nie tworzy się przez to fałszywe wrażenie oficjalnego partnerstwa.

17. AKTUALIZACJA

Spółka może wdrażać poprawki, obowiązkowe aktualizacje, zmiany salda i korekty sezonowe. Dalsze korzystanie oznacza akceptację.

18. ZAKOŃCZENIE USŁUGI

Jeśli Spółka zaprzestanie świadczenia usług online, Użytkownicy zostaną powiadomieni o tym Z WYPRZEDZENIEM CO NAJMNIEJ DZIEWIĘDZIESIĘCIU (90) DNI.

Spółka przedstawi jeden lub kilku z następujących warunków:

- przekazywanie zakupionych przedmiotów wirtualnych cesjonariuszom (jeśli dotyczy),
- rekompensata o równoważnej lub większej wartości w walucie wirtualnej lub Usługach pakietowych,
- zapisywanie Podstawowych zakupów tam, gdzie jest to technicznie możliwe.

Dla celów niniejszej Polityki "Zakupy podstawowe" i "Przedmioty kwalifikujące się do zakupu" odnoszą się do przedmiotów wirtualnych, które nie nadają się do wykorzystania (takich jak skiny postaci, stałe ulepszenia broni, przepustki bojowe) zakupionych za prawdziwe pieniądze.

Do celów niniejszej Polityki "podstawowe zakupy" i "kwalifikujące się zakupione przedmioty" odnoszą się do przedmiotów wirtualnych, które nie nadają się do wykorzystania (np. skóry postaci, stałe ulepszenia broni, przepustki bojowe) nabytych za prawdziwe pieniądze.

Nie dotyczy to przedmiotów, które są wydawane podczas normalnego procesu gry (np. wirtualna waluta, tymczasowe ulepszenia, mikstury jednorazowe).

Spółka podejmie uzasadnione z handlowego punktu widzenia wysiłki w celu zapewnienia rekompensaty lub transferu środków, jeśli jest to technicznie możliwe.

Szczegółowe informacje zostaną podane w powiadomieniach w Grze i e-mailu Użytkownika.

19. REGULAMIN PLATFORM — APPLE

Apple nie ponosi odpowiedzialności za wsparcie, gwarancję ani serwis. Apple może zwrócić pieniądze za zakupy zgodnie z zasadami App Store.

Apple nie jest stroną niniejszej Umowy Licencyjnej i nie ponosi odpowiedzialności za Umowę Licencyjną ani jej zawartość.

Spółka Apple nie jest zobowiązana do świadczenia usług konserwacyjnych ani wsparcia w związku z Grą.

W przypadku niezgodności Gry z jakąkolwiek obowiązującą Gwarancją Użytkownik może powiadomić Apple, a Apple zwróci koszt zakupu (jeśli dotyczy).

UMOWA LICENCYJNA (EULA)

Wersja 1.4 | Data wejścia w życie: 12 stycznia 2026 r.

Apple nie ponosi odpowiedzialności za rozpatrywanie jakichkolwiek roszczeń Użytkownika lub stron trzecich związanych z Grą, w tym:

- roszczenia z tytułu odpowiedzialności za produkt,
- wszelkie roszczenia, że Gra nie spełnia żadnych obowiązujących wymogów prawnych lub regulacyjnych,
- roszczenia wynikające z ochrony konsumentów lub podobnego ustawodawstwa.

Po zaakceptowaniu przez Użytkownika niniejszej Umowy Licencyjnej EULA spółka Apple będzie miała prawo (i zostanie to uznane za zaakceptowane prawo) do wyegzekwowania niniejszej Umowy Licencyjnej EULA przeciwko Użytkownikowi jako beneficjenta zewnętrznego.

Użytkownik zgadza się przestrzegać wszystkich obowiązujących warunków stron trzecich, w tym Warunków świadczenia usług multimedialnych Apple, podczas korzystania z Gry.

W maksymalnym zakresie dozwolonym przez obowiązujące prawo spółka Apple nie będzie miała żadnych innych zobowiązań gwarancyjnych dotyczących Gry.

Użytkownik nie może przekazywać, ponownie rozpowszechniać ani udzielać sublicencji na Grę, z wyjątkiem przypadków dozwolonych przez zasady użytkowania Apple.

20. REGULAMIN PLATFORMY-GOOGLE

Google nie ponosi odpowiedzialności za wsparcie lub gwarancje. Płatności i zwroty są dokonywane zgodnie z Warunkami korzystania z usługi Google Play.

21. ZGODNOŚĆ REGIONALNA-UE/EOG

Dla konsumentów z UE obowiązują odpowiednie przepisy. Prawa przewidziane w RODO są szczegółowo opisane w Polityce Prywatności. Spory mogą być rozpatrywane w sądach w miejscu stałego zamieszkania Użytkownika, jeśli wymaga tego prawo.

22. ZGODNOŚĆ REGIONALNA - Wielka Brytania

Obowiązuje Brytyjska Ustawa o prawach konsumenta z 2015 r. Obowiązuje ogólne rozporządzenie o ochronie konsumentów w Wielkiej Brytanii. Użytkownicy mogą zwracać się do sądów w Wielkiej Brytanii, jeśli wymaga tego prawo imperatywne.

23. ZGODNOŚĆ REGIONALNA - USA

Wiążący system arbitrażowy jest realizowany w następujący sposób:

- Regulujące zasady: Amerykańskie stowarzyszenie arbitrażowe (AAA), Zasady arbitrażu konsumenckiego.
- Miejsce arbitrażu: Delaware, USA.
- Każdy Użytkownik może zrezygnować z niniejszej umowy arbitrażowej w ciągu 30 dni od (A) początkowego utworzenia konta lub (B) daty wejścia w życie jakichkolwiek istotnych zmian w tej sekcji, wysyłając list z odmową do działu obsługi klienta **support@warvargames.com** z tematem wiadomości e-mail "Zrzeczenie się arbitrażu" oraz podając nazwę użytkownika konta i datę wejścia w życie.
- Zrzeczenie się działań zbiorowych: Użytkownicy zgadzają się nie brać udziału w akcjach grupowych, zbiorowych lub masowych.
- Jeśli użytkownik odmówi udziału, arbitraż nie ma zastosowania.
- Arbiter ma wyłączne uprawnienia do rozstrzygania wszelkich sporów związanych z interpretacją, stosownością, wykonaniem lub sformalizowaniem niniejszej umowy arbitrażowej.

UMOWA LICENCYJNA (EULA)

Wersja 1.4 | Data wejścia w życie: 12 stycznia 2026 r.

Niniejsze postanowienie jest wykonalne w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo Stanów Zjednoczonych.

Użytkownik rozumie i zgadza się, że zawierając niniejszą Umowę arbitrażową, Użytkownik i Spółka zrzekają się prawa do procesu sądowego.

Użytkownik i Spółka zgadzają się, że każdy z nich może wnieść roszczenie do drugiego wyłącznie w swoim osobistym statusie, a nie jako powód lub członek grupy w ramach jakichkolwiek rzekomych działań zbiorowych lub masowych. Jeśli Ty i Spółka nie zgadzacie się ze sobą, żaden arbiter nie może łączyć roszczeń więcej niż jednej osoby ani w inny sposób przewodniczyć jakiegokolwiek formie postępowania reprezentacyjnego, zbiorowego lub grupowego.

24. ZGODNOŚĆ REGIONALNA-ZJEDNOCZONE EMIRATY ARABSKIE

Dla Użytkowników, którzy zazwyczaj mieszkają poza Unią Europejską (UE), Europejskim Obszarem Gospodarczym (EOG), Wielką Brytanią (UK), Stanami Zjednoczonymi Ameryki (USA) lub innymi regionami, których prawa są wyraźnie regulowane przez niniejszą Umowę Licencyjną, prawem emiratu Dubaju i Prawem Federalnym ZEA Zjednoczone Emiraty Arabskie wdrażają regulacje z wyłączeniem swoich zasad kolizyjnych. Wszelkie spory wynikające z niniejszej Umowy Licencyjnej lub w związku z nią podlegają wyłącznej jurysdykcji sądów w Dubaju w Zjednoczonych Emiratach Arabskich.

25. GWARANCJE I ODPOWIEDZIALNOŚĆ

GRA JEST DOSTARCZANA "W STANIE, W JAKIM JEST" I "W MIARĘ DOSTĘPNOŚCI", BEZ ŻADNYCH GWARANCJI, WYRAŹNYCH LUB DOROZUMIANYCH, W NAJSZERSZYM MOŻLIWYM ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ PRAWO, SPÓŁKA ZRZEKA SIĘ WSZELKICH GWARANCJI, W TYM MIĘDZY INNYMI DOROZUMIANYCH GWARANCJI PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU I NIENARUSZALNOŚCI PRAW.

W NAJSZERSZYM MOŻLIWYM ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ OBOWIĄZUJĄCE PRAWO, CAŁKOWITA ODPOWIEDZIALNOŚĆ SPÓŁKI WOBEC UŻYTKOWNIKA ZA JAKIEKOLWIEK SZKODY NIE MOŻE PRZEKRACZAĆ WIĘKSZEJ Z KWOT: (I) KWOTY ZAPŁACONEJ SPÓŁCE W CIĄGU DWUNASTU (12) MIESIĘCY BEZPOŚREDNIO POPRZEDZAJĄCYCH ZDARZENIE, KTÓRE BYŁO PODSTAWĄ DO WNIESIENIA ROSZCZENIA, LUB (II) STU DOLARÓW AMERYKAŃSKICH (100 USD).

POWYŻSZE OGRANICZENIA BĘDĄ OBOWIĄZYWAĆ NAWET WTEDY, GDY POWYŻSZY ŚRODEK OCHRONY PRAWNEJ NIE OSIĄGNIĘ SVOJEGO GŁÓWNEGO CELU. NIEKTÓRE JURYSDYKCJE NIE ZEZWALAJĄ NA WYŁĄCZENIE LUB OGRANICZENIE SZKÓD PRZYPADKOWYCH LUB WYNIKOWYCH, ANI NA OGRANICZENIE OKRESU GWARANCJI DOROZUMIANEJ, DLATEGO POWYŻSZE OGRANICZENIA LUB WYŁĄCZENIA MOGĄ NIE DOTYCZYĆ UŻYTKOWNIKA. NINIEJSZE OGRANICZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI NIE MA ZASTOSOWANIA DO ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA ŚMIERĆ LUB OBRAŻENIA CIAŁA SPOWODOWANE NASZYM ZANIEDBANIEM, A TAKŻE ZA OSZUSTWA, UMYŚLNE WPROWADZENIE W BŁĄD LUB JAKIEJKOLWIEK INNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI, KTÓREJ NIE MOŻNA WYKLUCZYĆ ANI OGRANICZYĆ OBOWIĄZUJĄCYM PRAWEM.

SPÓŁKA NIE GWARANTUJE, ŻE GRA BĘDZIE DZIAŁAĆ NA WSZYSTKICH URZĄDZENIACH LUB KONFIGURACJACH, W TYM NA URZĄDZENIACH ZROOTOWANYCH LUB PO JAILBREAKU.

UŻYTKOWNIK PONOSI WYŁĄCZNĄ ODPOWIEDZIALNOŚĆ ZA ZAPEWNIENIE KOMPATYBILNOŚCI URZĄDZEŃ I UTRZYMANIE PRAWDŁOWEGO POŁĄCZENIA INTERNETOWEGO.

UMOWA LICENCYJNA (EULA)

Wersja 1.4 | Data wejścia w życie: 12 stycznia 2026 r.

26. BRAK ODPOWIEDZIALNOŚCI WOBEC OSÓB TRZECICH

Spółka nie ponosi odpowiedzialności za dostępność, funkcjonalność lub bezpieczeństwo usług stron trzecich zintegrowanych z Grą, w tym dostawców SDK (Software Development Kit), platform reklamowych lub narzędzi analitycznych.

27. DOSTĘPNOŚĆ USŁUG I PRZESTOJE

Spółka nie gwarantuje nieprzerwanej dostępności usług online.

Konserwacja, aktualizacje, problemy z siecią, awarie serwera lub siła wyższa mogą mieć wpływ na dostęp do Gry.

Użytkownik rozumie i zgadza się, że Gra jest usługą online i może być modyfikowana, tymczasowo ograniczona lub niedostępna w całości lub w części bez wcześniejszego powiadomienia w związku z konserwacją, aktualizacjami, awariami sprzętu, działaniami osób trzecich, przeciążeniem serwerów lub okolicznościami siły wyższej.

Spółka nie gwarantuje płynnego, bezbłędnego lub niezmiennego działania Gry.

Spółka nie gwarantuje poprawnego działania Gry na urządzeniach ze zmodyfikowanym, zhakowanym lub niestandardowym systemem operacyjnym, w tym na urządzeniach z dostępem do roota lub jailbreakiem.

Użytkownik ponosi samodzielną odpowiedzialność za kompatybilność swojego urządzenia i stabilne połączenie internetowe.

28. ZMIANA MECHANIKI, FUNKCJONALNOŚCI I WARUNKÓW GRY

Spółka może według własnego uznania zmieniać, uzupełniać, ograniczać lub usuwać dowolne elementy Gry, w tym między innymi: mechanikę Gry, zasady, postęp, równowagę, ekonomię, przedmioty wirtualne, funkcjonalność, zawartość i tryby Gry.

Takie zmiany mogą być dokonywane z powodów, w tym (ale nie wyłącznie) równoważenia, bezpieczeństwa, ograniczeń technicznych, zgodności z prawem, wymagań platformowych lub rozwiązań biznesowych (handlowych) firmy.

Spółka ma prawo wydać nową wersję niniejszej Umowy, która odzwierciedla takie zmiany. Dalszy dostęp do Gry lub korzystanie z niej po opublikowaniu nowej wersji Umowy oznacza zgodę Użytkownika na zaktualizowane warunki.

W przypadku braku zgody na zaktualizowaną wersję EULA użytkownik jest zobowiązany zaprzestać korzystania z Gry i usunąć ją ze swojego urządzenia.

29. OPINIE

Wszelkie opinie, sugestie lub pomysły dostarczone przez Użytkownika mogą być wykorzystywane przez Spółkę w dowolnym celu bez odszkodowania lub zobowiązań.

30. ROZWIĄZANIE UMOWY

My możemy zamknąć lub zawiesić kont, które naruszają niniejszą Umowę Licencyjną. Użytkownicy mogą zakończyć akcję, usuwając swoje konto i Grę.

31. ZMIANY UMOWY LICENCYJNEJ

Spółka może opublikować nową wersję niniejszej Umowy Licencyjnej, która odzwierciedla zmiany.

UMOWA LICENCYJNA (EULA)

Wersja 1.4 | Data wejścia w życie: 12 stycznia 2026 r.

Ciąg dalszy dostępu do Gry lub korzystania z Gry po dacie wejścia w życie zaktualizowanego Umowy Licencyjnej oznacza akceptację przez Użytkownika zaktualizowanych warunków.

Jeśli Użytkownik nie zgadza się ze zaktualizowaną Umową Licencyjną, musi zaprzestać korzystania z Gry.

Aby wprowadzić istotne zmiany, musisz potwierdzić zgodę za pomocą wniosku w aplikacji. Aktualizacje wchodzi w życie od momentu publikacji. Jeżeli którekolwiek z postanowień niniejszej Umowy Licencyjnej zostanie uznane za niewykonalne, pozostałe postanowienia pozostaną niezmienione.

32. JĘZYK UMOWY

Niniejsza Umowa została sporządzona w wersji angielskiej, która jest jedyną prawnie wiążącą wersją Umowy.

Wszelkie tłumaczenia niniejszej Umowy na inne języki są dostarczane wyłącznie w celach informacyjnych i dla wygody Użytkownika.

W przypadku jakichkolwiek rozbieżności, sprzeczności lub różnic w interpretacji między wersją angielską Umowy i jego tłumaczeniem pierwszeństwo ma wersja angielska.

33. KONTAKT

Wsparcie: support@warvargames.com

Dane osobowe: privacy@warvargames.com

Adres: The Meydan Road, Al Sheba, PO Box 95195, Dubai, United Arab Emirates