Załącznik nr 5

Zasady sprzedaży Gier Cyfrowych w Sklepie Internetowym empik.com

§1. Postanowienia ogólne

1. Warunkiem zakupu Gier Cyfrowych jest posiadanie aktywnego konta Klienta w Sklepie Internetowym empik.com.
2. Gry Cyfrowe sprzedawane są tylko na terytorium Polski. Na stronie empik.com ma miejsce weryfikacja geolokalizacyjna. Empik sprawdza z jakiej lokalizacji (kontynentu, kraju, województwa i miejscowości) Klient składa zamówienie. W przypadku, w którym w danej lokalizacji sprzedaż danego produktu jest zabroniona, Klient nie będzie mógł złożyć zamówienia na dany produkt i zostanie mu wyświetlony odpowiedni komunikat. Informacje dodatkowe dotyczące geolokalizacji są zawarte w dokumencie zatytułowanym „Polityka prywatności", dostępnym w Sklepie Internetowym Empik.com.
3. Empik informuje, że w odniesieniu do Gier Cyfrowych dostępnych w Sklepie Internetowym empik.com mogą być zastosowane techniczne środki ochrony, zabezpieczające przed korzystaniem z Gry Cyfrowej wbrew warunkom zezwolenia lub z naruszeniem prawa.
4. W przypadku Gier Cyfrowych udostępnianych w postaci pliku do pobrania ze Sklepu Internetowego empik.com za pomocą programu Empik Downloader mogą być zastosowane następujące zabezpieczenia: klucz aktywacyjny ActControl, klucz aktywacyjny ProtectDisc, klucz aktywacyjny StarForce, klucz aktywacyjny Tages Online, klucz aktywacyjny Uplay, klucz do aktywacji online, klucz do trybu multiplayer lub klucz instalacyjny.
5. W przypadku Gier Cyfrowych udostępnianych w postaci kodu aktywującego do użycia na dedykowanej platformie elektronicznej dystrybucji gier mogą być zastosowane następujące zabezpieczenia: klucz Steam, klucz Origin, klucz Uplay, klucz Playstation Network, inny klucz platformy cyfrowej dystrybucji gier, za pomocą której gra jest udostępniana Klientowi.
6. Informacje o wymaganiach sprzętowych i kompatybilności są dostępne na Stronie produktowej Gry Cyfrowej.
7. Ze względu na specyfikę sprzedawanego produktu, zakup Gry Cyfrowej może zostać zrealizowany wyłącznie po dokonaniu płatności z góry.

§2. Warunki realizacji zamówienia

1. W celu złożenia zamówienia na Grę Cyfrową należy:
    a. zalogować się do Sklepu Internetowego empik.com;
    b. wybrać produkt będący przedmiotem zamówienia, a następnie kliknąć przycisk „Do koszyka" (lub równoznaczny);
    c. wpisać dane do faktury;
    d. wybrać formę płatności;
    e. podać dane osobowe (imię, nazwisko, adres e-mail);
    f. wyrazić zgodę na dostarczenie treści cyfrowych przed upływem terminu

odstąpienia od umowy zawartej na odległość (w okolicznościach powodujących utratę prawa odstąpienia od umowy);

g. kliknąć przycisk „Zamawiam i płacę".

2. Podczas składania zamówienia Klient może wyrazić zgodę na otrzymywanie faktur w formie elektronicznej. Faktury wysyłane będą na adres e-mail wskazany w koncie Klienta. Jeśli Klient nie wyrazi zgody na otrzymywanie faktur drogą elektroniczną, faktury będą wysyłane w formie tradycyjnej, tj. papierowej wraz z zamówieniem.
3. Nie jest możliwe dokonywanie płatności za pomocą Ekarty Prezentowej, Karty Prezentowej Empik, Twoich Środków za zamówienia na Grę Cyfrową.
4. W przypadku zakupu Gier Cyfrowych, które po zakupie zapisywane są na koncie Klienta w ramach Sklepu Internetowego empik.com (sekcja „Produkty cyfrowe") i mogą zostać pobrane za pomocą programu Empik Downloader, Klient nie jest zobowiązany do podania swoich danych osobowych w formularzu zamówienia, aby zamówienie zostało zrealizowane. Ze względu na funkcjonalność Sklepu Internetowego empik.com wypełnienie formularza jest konieczne do realizacji zamówienia, jednakże Klient może wypełnić formularz dowolnym ciągiem znaków.
5. W przypadku zamówienia jednocześnie Gry Cyfrowej i produktu/-ów innego rodzaju zamówienie zostanie podzielone na zamówienie dotyczące Gry Cyfrowej oraz zamówienie dotyczące produktu/-ów innego rodzaju. Każde zamówienie zostanie zrealizowane oddzielnie.
6. Po złożeniu zamówienia na adres poczty elektronicznej Klienta wskazany w koncie Klienta zostanie wysłane potwierdzenie otrzymania przez Empik zamówienia złożonego przez Klienta.
7. Zamówienie zawierające Grę Cyfrową zostaje przekazane do realizacji w momencie otrzymania przez Empik od podmiotu realizującego płatność potwierdzenia dokonania pełnej płatności.
8. Po otrzymaniu informacji o dokonanej płatności Empik prześle potwierdzenie przyjęcia zamówienia do realizacji na adres e-mail podany przez Klienta. Ponadto wiadomość e- mail zawierać będzie:
    a. potwierdzenie otrzymania płatności; oraz
    b. informacje odnośnie do umieszczenia zakupionego produktu z kategorii Gra Cyfrowa w zakładce „Twoje konto" w sekcji „Produkty cyfrowe".
9. Jeśli zrealizowanie zamówienia nie jest możliwe, Empik poinformuje Klienta o zaistniałej sytuacji przesyłając wiadomość na adres e-mail podany przez Klienta. W przypadku, dokonania przez Klienta płatności za takie zamówienie, Empik dokona zwrotu wpłaconych środków zgodnie z zasadami opisanymi w § 14 regulaminu Sklepu Internetowego empik.com.

§3. Odstąpienie od umowy

1. Prawo do odstąpienia w terminie 14 dni od umowy zawartej na odległość nie przysługuje Konsumentowi w odniesieniu do umowy o dostarczenie Gry Cyfrowej, która nie jest zapisana na nośniku materialnym, jeżeli spełnianie świadczenia rozpoczęło się za wyraźną zgodą Konsumenta przed upływem terminu do odstąpienia od umowy i po poinformowaniu go przez Empik o utracie prawa odstąpienia od umowy (zgodnie z art. 38 pkt 13 ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta).

§4. Zasady korzystania z Gier Cyfrowych

1. Zakupiona i opłacona Gra Cyfrowa będzie dostępna dla Klienta po zalogowaniu się w Sklepie Internetowym empik.com w zakładce „Twoje konto” w sekcji „Produkty cyfrowe”.
2. W zakładce "Twoje gry cyfrowe" wyświetlana będzie lista wszystkich gier cyfrowych, które zostały zakupione.
3. W celu uruchomienia Gry Cyfrowej dostępnej do pobrania bezpośrednio ze Sklepu Internetowego za pomocą programu Empik Downloader empik.com konieczne jest zainstalowanie specjalnego programu komputerowego (Empik Downloader) oraz podanie właściwego kodu pozwalającego na uruchomienie Gry Cyfrowej. Program Empik Downloader udostępniany jest nieodpłatnie w Sklepie Internetowym empik.com. Link do pobrania programu Empik Downloader dostępny jest w zakładce „Pomoc” w części dotyczącej Gier Cyfrowych. Do uruchomienia programu Empik Downloader wymagany jest komputer PC, wyposażony w system operacyjny Microsoft Windows XP/Vista/7/8/8.1/10 lub nowszy. Zainstalowanie programu Empik Downloader nie jest wymagane w przypadku Gier Cyfrowych udostępnianych w postaci kodu aktywującego do użycia na dedykowanej platformie elektronicznej dystrybucji gier (np. klucz Steam, klucz Origin, klucz Uplay), za pomocą której gra jest udostępniana Klientowi.
4. W przypadku wygaśnięcia posiadanej przez Empik licencji dystrybutora na dalszą sprzedaż Gry Cyfrowej zostanie on wycofany ze sprzedaży usunięty z „Produktów cyfrowych” w zakładce „Twoje konto” bez możliwości dalszego pobierania. W związku z powyższym zaleca się zapisywanie zakupionej Gry Cyfrowej na nośniku pamięci Klienta. Empik nie świadczy usługi przechowywania Gry Cyfrowej w Sklepie Internetowym empik.com, zatem Klient ponosi ryzyko niezapisania Gry Cyfrowej na nośniku pamięci Klienta po dokonaniu zakupu.

   Zasady korzystania z Gry Cyfrowej określają właściwe warunki licencyjne, określone przez producenta Gry Cyfrowej. Jeżeli co innego nie wynika z warunków licencyjnych znajdujących zastosowanie do danej Gry Cyfrowej, na podstawie obowiązujących przepisów prawa Klient jest uprawniony do zwielokrotniania Gry cyfrowej oraz tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub wprowadzania innych zmian, w tym poprawiania błędów w Grze Cyfrowej, w granicach niezbędnych do korzystania przez Klienta z Gry Cyfrowej zgodnie z jej przeznaczeniem. Klient jest także uprawniony do podejmowania innych czynności, do których uprawniają go bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa.

§5. Reklamacje dotyczące zakupu Gier Cyfrowych

1. Klient może zgłosić do Empik reklamację w szczególności w przypadku, gdy:
   a. zakupiona Gra Cyfrowa okaże się uszkodzona lub nie uruchamia się;
   b. dokona zapłaty za Grę Cyfrową i w ciągu 2 (dwóch) godzin nie zostanie mu udostępniona możliwość pobrania zakupionego produktu.
2. Empik ustosunkuje się do reklamacji w terminie 14 dni i powiadomi Klienta o sposobie dalszego postępowania.

§6. Postanowienia końcowe

1. W sprawach nieuregulowanych odmiennie w niniejszym załączniku stosuje się postanowienia regulaminu Sklepu Internetowego empik.com.