

UMOWA LICENCYJNA NA OPROGRAMOWANIE e-Puzzle FIRMY e-MSoft.

WSTĘP

Program e-Puzzle jest grą komputerową – polegającą na zabawie w układanie puzzli. Program e-Puzzle nie zawiera żadnego oprogramowania szpiegującego ani innego niezgodnego z przeznaczeniem napisanym powyżej.

UMOWA LICENCYJNA

e-MSoft Artur Majuch
ul. Turkusowa 30/16, 20-572 Lublin
wpisany do Ewidencji Działalności Gospodarczej prowadzonej przez Urząd Miejski w Lublinie, pod numerem REGON 060260929.
reprezentowany przez:

Artura Majucha
Właściciela e-MSoft

zwany dalej Licencjodawcą
udziela następującej licencji użytkownikowi programu e-Puzzle
zwanemu dalej Licencjobiorcą.

§1

1. Licencjodawca udziela Licencjobiorcy licencji niewyłącznej i nieprzenaszalnej na korzystanie z oprogramowania komputerowego e-Puzzle.
2. Licencjodawca oświadcza, iż posiada autorskie prawa majątkowe (jest twórcą i właścicielem) do oprogramowania e-Puzzle określonego w § 1 pkt 1.
3. Niniejsza umowa nie przenosi własności do oprogramowania e-Puzzle wymienionego w § 1 pkt 1 na Licencjobiorcę.
4. Oprogramowanie jest licencjonowane, a nie sprzedawane.

§2

1. Niniejsze oprogramowanie wymaga aktywacji.
2. Oprogramowanie nie aktywowane wyświetla prośbę o dokonanie opłaty i aktywację.
3. Jest to jedyne ograniczenie wersji nieaktywowanej i nie występuje w wersji aktywowanej.
4. Licencjobiorca oświadcza, że zapoznał się z zakresem funkcjonalnym oprogramowania e-Puzzle i go akceptuje.
5. Niniejsza licencja udzielana jest wyłącznie na oprogramowanie aktywowane.
6. Aktywowanego oprogramowania nie wolno przenosić na inne komputery.
7. Oprogramowanie jest aktywowane wyłącznie na komputerze na którym dokonano aktywacji.

§3

1. Umowę zawiera się na czas nieokreślony.

§4

Płatności.

1. Licencjobiorca dokonuje zapłaty wyłącznie w formie przelewu na konto Licencjodawcy.
2. Licencjobiorca uzyskuje licencję po opłaceniu należności.
3. Do czasu uregulowania należności niniejsza licencja nie ma zastosowania.

§5

Dostarczanie oprogramowania.

1. Oprogramowanie jest dostarczane wyłącznie poprzez sieć internet. Nie dostarcza się oprogramowania na żadnych przenośnych nośnikach informacji (CD, DVD itd).
2. Licencja na oprogramowanie jest aktywowana wyłącznie poprzez internet po dokonaniu płatności w okresie maksymalnie do 14 dni od wpływu środków na konto Licencjodawcy.
3. Aktywacja dokonywana jest za pomocą kreatora dostępnego w oprogramowaniu e-Puzzle.
4. Na czas aktywacji wymagany jest dostęp do sieci internet.

§6

1. Przeniesienie praw wynikających z niniejszej umowy na inny podmiot niż Licencjobiorca, możliwe jest wyłącznie po uzyskaniu zgody Licencjodawcy.

§7

Licencjobiorca ma prawo:.

1. Załadować oprogramowania e-Puzzle do pamięci RAM jednego komputera.
2. Licencjobiorca ma prawo w ramach udzielonej licencji do uaktualnienia oprogramowania w wersjach gdzie 2 pierwsze liczby odpowiadają numerowi wersji na którą udzielono licencji (np: 1234.567.89 -1234 i 567 są tymi liczbami).
3. Licencjobiorca ma prawo polecać innym osobom oprogramowanie e-Puzzle, a w szczególności ma prawo do udostępnienia instalatora programu e-Puzzle (pliku o nazwie e-Puzzle.msi).

§8

Licencjobiorca nie ma prawa:.

1. Modyfikować, przeprowadzać deasemblację, dekompilację lub rozszyfrowywać sposoby pracy programów, tworzyć opracowania pochodne z zastosowaniem systemów lub ich fragmentów.
2. Usuwać lub zasłaniać znaki towarowe i informacje o prawie własności, umieszczone na/w modułach oprogramowania e-Puzzle, kopiach programów i

materiałach towarzyszących.

§9

Za każdorazowe naruszenie uzgodnień §7 lub §8 Licencjobiorca zobowiązany będzie do zapłaty odszkodowania w wysokości określonej w art. 79, pkt 1 "Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych",
(Dz. U. z 2006 r. Nr 90 poz 631 z późn. zm.).

§10

Licencjodawca nie ponosi odpowiedzialności za szkody, straty oraz utracone zyski i oszczędności Licencjobiorcy, wynikające z użytkowania przez Licencjobiorcę oprogramowania e-Puzzle, wyszczególnionych w § 1 pkt 1, a w szczególności za szkody powstałe na skutek:

- wprowadzenia przez Licencjobiorcę do systemów błędnych lub niepełnych danych,
- ewentualnego nieprawidłowego działania oprogramowania e-Puzzle.

§11

Wszelkie zmiany umowy wymagają formy pisemnej pod rygorem ich nieważności.

§12

W sprawach , które nie zostały uregulowane niniejszą umową mają zastosowanie przepisy Kodeksu Cywilnego i "Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych".

§13

Spory, mogące wyniknąć na tle niniejszej umowy, strony poddadzą pod rozstrzygnięcie sądu właściwego dla siedziby Licencjodawcy.