

## 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 jest darmowe.

#### §3

1. Umowę zawiera się na czas określony nie dłużej niż 2 lata od daty uruchomienia przez użytkownika.

#### §4

Płatności.

1. Licencjobiorca może dokonać dobrowolnej opłaty wyłącznie w formie

przelewu na konto Licencjodawcy.

#### §5

Dostarczanie oprogramowania.

1. Oprogramowanie jest dostarczane wyłącznie poprzez sieć internet.  
Nie dostarcza się oprogramowania na żadnych przenośnych nośnikach informacji (CD, DVD itd).

#### §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. 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 programu, tworzyć opracowania pochodne z zastosowaniem programu e-Puzzle lub jego fragmentów.
2. Usuwać lub zasłaniać znaki towarowe i informacje o prawie własności, umieszczone na/w modułach oprogramowania e-Puzzle, kopiach programu 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.