

# ÁLTALÁNOS SZERZŐDÉSI FELTÉTELEK

A következőkben felsorolt feltételek szabályozzák a DDMT2 és a hozzá tartozó weboldalakon közzétett online játék és egyéb szolgáltatások használatát. A felhasználó regisztrációjával vagy bejelentkezésével a [www.ddmt2.eu](http://www.ddmt2.eu) weboldalon mindig elfogadja jelen felhasználási feltételeket.

A jelen felhasználási feltételeket kiegészítve érvényesek a mindenkor online játékokra vonatkozó játékszabályok. A jelen felhasználási feltételek és a játékszabályok között felmerülő ellentmondások esetén a jelen felhasználási feltételek rendelkezései érvényesek.

## ADATKEZELÉS

Az adatkezelés tájékoztató megtalálható a [www.ddmt2.eu](http://www.ddmt2.eu) weboldalon illetve [ide kattintva](#) elérhető.

## REGISZTRÁCIÓ

A DDMT2 által üzemeltetett online játék és egyéb szolgáltatások igénybevételének előfeltétele a felhasználó regisztrációja. A regisztráció csak természetes személyek által és a DDMT2 hivatalos weboldalának a regisztrációs felületén történhet.

A regisztrációkor a felhasználónak meg kell adnia játékosnevét és egy, a nevére regisztrált e-mail címet. A választott játékosnév nem lehet sértő, obszcén, félelmet keltő, terméket reklámozó, megtévesztő, nem sértheti harmadik személyek jogait és nem ütközhet a közérkölcshöz.

Tilos e-mail vagy webcímek regisztrálása játékosnévként. A felhasználó felelősséget vállal a részéről a megadott adatok hitelességéért és teljességéért. A felhasználó köteles a játék üzemeltetőjének tudomására hozni minden, a regisztráció keretében megadott adatának, különösen e-mail címének esetleges jövőbeli változását. A felhasználó köteles felszólításra adatainak valóságát igazolni.

A "bejelentkezési adatok", ill. "azonosítók" és "jelszavak" kifejezések alatt minden olyan betű- és/vagy karakter- és/vagy számsorozat értendő, melyek a felhasználó azonosítására szolgálnak és kizárják az arra nem jogosult, harmadik személyek általi felhasználást. A jelszó lehetőleg ne legyen azonos a játékosnévvel és tartalmazzon egy szám- és (kis és nagy) betűkombinációt.

A felhasználó köteles bejelentkezési adatait, és minden azonosítóját és jelszavát védeni az arra nem jogosult, harmadik személyek általi felhasználás elől.

Minden automatizált megoldás a regisztrációs felület kitöltése érdekében vagy a játék során tilos.

Adatváltozás bejelentése: [ddmt2server.info@gmail.com](mailto:ddmt2server.info@gmail.com)

## KLIENS LETÖLTÉS

Kizárólag a DDMT2 hivatalos weboldaláról, a [www.ddmt2.eu](http://www.ddmt2.eu) oldalról letölthető klienssel használható a játék.

Tilos továbbá a kliens bármiféle manipulálása, az abban való bármely beavatkozás, pl.: programkód megváltoztatása, visszafejtése, visszafordítása. A kliens-szoftver sokszorosítása csak olyan mértékben megengedett a felhasználó részére, amennyire az a szoftver használatához szükséges.

A klienst letöltő regisztrált felhasználó felelős a fenti szabályok betartásáért. A kliens használatára vonatkozó szabályok megszegése a játékból való végleges kizárást vonhat maga után.

## FELHASZNÁLÓI FIÓK

A felhasználói fiók bármilyen átadása, átruházása tilos. A felhasználói fiók felett kizárólag az azt létrehozó felhasználó rendelkezhet, aki teljeskörűen felel a felhasználói fiók használatáért.

A felhasználói fiókba történő belépéshez, az abban való műveletek végzéséhez szükséges minden adat (pl.: e-mail, account ID, jelszó) titkos.

A felhasználó köteles a regisztráció során megadott adatait védeni. A felhasználó ezen adatokat nem adhatja ki senkinek azaz sem hozzátartozónak, ismerősének más felhasználónak etc. ellenkező esetben a DDMT2 nem felel azon károkért, melyek egy, a felhasználótól eredő kötelezettségszegésből származnak.

## FELHASZNÁLÓ JOGOSULTSÁGÁNAK KORLÁTOZÁSA

Amennyiben a DDMT2 üzemeltetője bármely, a felhasználóval, illetőleg a játék egészével kapcsolatban visszaélésre utaló adatokkal rendelkezik, jogosult a felhasználó hozzáférését, a játék egyes funkcióit vagy a játék hivatalos weboldalának elérését átmenetileg korlátozni. A felhasználó hozzáféréseinek korlátozása akkor kerül feloldásra, ha megszűnt a gyanú az adatokkal való visszaélésről.

## ALAPVETŐ SZABÁLYOK A JÁTÉK HASZNÁLATA SORÁN

Tilos bármely módon megsérteni más játékosoknak a játékhoz, illetve a játék élvezéséhez való jogát.

Tilos sértő, trágár, obszcén, pornográf és más egyéb a normális viselkedéssel nem összeegyeztethető kifejezéseket használni a játék során.

Tilos a játékban esetlegesen meglévő hibát kihasználni, vagy azt másokkal szemben felhasználni.

Tilos a „spam”!

Tilos bármilyen ajánlattétel, vagy felhívás felhasználói fiók, adásvételére bármely valós, vagy virtuális fizetőeszközzel.

Tilos bármely személyes vagy felhasználói adat nyilvánosságra hozása a játék során, vagy bárki felhívása ezen adatok nyilvánosságra hozására. Az ilyen szituációkból eredő negatív következményekért vagy károkért a DDMT2 üzemeltetője nem vállal felelősséget.

Tilos a játék használata közben minden olyan alkalmazás futtatása, használata, amely a weboldal vagy a játék működését veszélyezteti vagy zavarja.

Tilos a felhasználónak hozzáférnie olyan adatokhoz, melyek hozzáférése a felhasználó nem jogosult. A közzétett tartalmak lehívása csak olyan formában és módon történhet, mely nem akadályozza a többi felhasználót. Az olyan adatok vagy szoftverek elküldése, melyek a címzettek hardverét vagy szoftverét befolyásolhatják, szintén tilos.

A játék használata olyan szolgáltatásokon keresztül, amelyek nem teszik láthatóvá az IP címet tilos.

Tilos a játékkal kapcsolatos tartalmak blokkolása, felülírása, vagy módosítása, illetőleg bárminemű, a játékba történő zavaró beavatkozás.

Tilos olyan scriptek és részben vagy egészben automatizált programok használata, melyek a felhasználónak a többi játékkal szemben előnyt biztosítanak.

## **RETORZIÓK**

A DDMT2 üzemeltetője fenntartja magának a jogot egyrészt, hogy megítélje, hogy a felhasználó viselkedése adott esetben beleütközik-e a Felhasználási feltételekbe, másrészt, hogy kiválassza és alkalmazza a szabályszegés súlyával arányos szankciót.

A szankciók lehetnek:

A Felhasználó figyelmeztetése

A Felhasználó játékból való átmeneti vagy végleges kizárása

A felhasználó végleges tiltása az adott IP címeiről

## **KERESKEDELEM**

Regisztrált felhasználók jogosultak az általuk jogszerűen szerzett tárgyakkal kereskedni a játék során egymás közt. Az egymás közötti kereskedelemben használt virtuális fizetőeszköz a „Yang”. A Yang nem váltható át sem Sárkány Érmere sem valamely törvényes fizetőeszközzé, az kizárólag a játékban szereplő tárgyak értékének meghatározását és a felhasználók közötti elszámolást szolgálja.

## **JOGHATÓSÁG**

A szerződő Felek a DDMT2 játékkal kapcsolatban felmerülő minden jogvita tekintetében a DDMT2 üzemeltetőjének székhelye szerinti bíróságnak joghatóságát – mint felek által kikötött joghatóság – kötik ki.

## **ZÁRÓ RENDELKEZÉSEK**

A DDMT2 fenntartja a jogot a jelen felhasználási feltételek megváltoztatására. A felhasználók a megváltozott feltételekről legkésőbb két héttel azok életbe lépése előtt a játék honlapján kapnak értesítést.

Amennyiben a jelen felhasználási feltételek bármelyik rendelkezése érvényét veszti és/vagy ellentmond a törvényi szabályozásnak, az nem érinti a felhasználási feltételek egyéb rendelkezéseinek érvényességét.

Mindkét fél jogosult nyomós indok megléte esetén a szerződés felmondására, felmondási határidő nélkül.

Minden felmondást írásos formában kell beadni. Az e-mail-ben elküldött felmondás, írásos formának számít.

A jelen felhasználási feltételek bármintemű változásáról és/vagy megszűnéséről írásos formában történik értesítés. Ez vonatkozik az írásos forma kötelezettségének változására és/vagy megszűnésére is.

Az érvénytelen rendelkezést a szerződő felek egymással való egyetértésben olyan rendelkezéssel helyettesítik, amely gazdasági értelemben és céljában az érvénytelen rendelkezéshez jogszerűen a leginkább hasonlít. A fenti szabályozás hiányosságok esetén megfelelően érvényes.

DDMT2.EU