

Jelen Általános Szerződési Feltételek (ÁSZF) tartalmazza a www.ggmt2.hu weboldalon (a továbbiakban: Honlap), illetve a játék kliensében elérhető GGMT2 (a továbbiakban: Játék) igénybevételének felhasználó illetve a Honlapot egyéb módon használó látogató (továbbiakban: Felhasználó) általi használatának feltételeit. A Játékban való részvétel kizárólag jelen ÁSZF-ben foglalt rendelkezések maradéktalan elfogadásával és betartásával történhet. A regisztrációval, illetve a Játékban való részvétel megkezdésével Felhasználó elfogadja a jelen ÁSZF-ben foglalt rendelkezéseket, azokat magára nézve kötelező érvényűnek tekinti!

REGISZTRÁCIÓ

A GGMT2 által üzemeltetett online játék és egyéb szolgáltatások igénybevételének előfeltétele a felhasználó regisztrációja. A regisztráció csak természetes személyek számára a GGMT2 hivatalos weboldala regisztrációs felületének kitöltésével történhet.

Kiskorú személy kizárólag törvényes képviselője kifejezett beleegyezésével használhatja az oldalt. Kiskorú a regisztráció elküldésével biztosítja a GGMT2 üzemeltetőjét törvényes képviselőjének beleegyezéséről. 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 közérkölcsebe.

Tilos e-mail vagy webcímek regisztrálása játékosnévként. A felhasználó felelősséget vállal a részéről a megadott adatok hitelességéért és teljességéért. A felhasználó köteles a GGMT2 üzemeltetőjének tudomására hozni minden, a regisztráció keretében megadott adatának, különösen e-mail címének esetleges jövőbeli változását. A felhasználó köteles felszólításra adatainak valódiságát igazolni.

A szabályszerű és a GGMT2 által elfogadott és visszaigazolt regisztráció a felhasználót a játék üzemeltetője által végzett adatbáziskezelési-szolgáltatás igénybevételére jogosítja fel. A regisztrációs felület itt érhető el: www.ggmt2.hu/users/register

Adatváltozás bejelentése: support@ggmt2.hu

A regisztrációt személyesen szabad elvégezni. Minden automatizált megoldás a regisztrációs felület kitöltése érdekében vagy a játék során tilos. A játék feltétele, hogy minden egyes utasítás (kattintás, leütés) közvetlenül a regisztrált felhasználótól és annak kifejezett akaratából történjen.

KLIENS LETÖLTÉSE

Kizárólag a GGMT2 hivatalos weboldaláról letölthető klienssel használható a játék. A kliens a GGMT2 weboldal üzemeltetőjének tulajdona, amelynek ingyenes használatát a szabályszerű regisztrációval engedélyezi.

A kliens kizárólag a GGMT2 játékban való részvételhez használható, tilos annak bármilyen más célú felhasználása. 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 szoftver kereskedelmi célú felhasználásának minden formája tilos. A kliens letöltő regisztrált felhasználó felelős a fenti szabályok betartásáért. A kliens használatára vonatkozó szabályok megszegése a játékból való végleges kizárást és a megfelelő jogi eljárások megindítását vonja maga után. Kliens letöltése: www.ggmt2.hu/download

RÉSZVÉTEL A JÁTÉKBAN

A GGMT2 üzemeltetője a játékot folyamatosan fejleszti. A felhasználó ennek megfelelően csak a mindenkori online játék és egyéb szolgáltatások mindenkori aktuális változatában vehet részt. Regisztrált felhasználóknak a játék használata ingyenes, ugyanakkor egyes szolgáltatásokat, vagy bizonyos tulajdonságokat a felhasználó fizetés ellenében vehet igénybe.

A fizetős tulajdonságok fajtájára, különösen az egyes tulajdonságok funkciójára, a fizetős tulajdonság hozzáféréseinek időtartamára, a fizetendő díj összegére, az elérhető fizetési módokra az adott fizetős szolgáltatás leírásánál adunk tájékoztatást. Amennyiben egy kiskorú felhasználó szeretne fizetős tulajdonságot igénybe venni, akkor igazolnia kell, hogy a fizetős tulajdonság használati díjának megfizetéséhez szükséges pénzügyi eszközöket törvényes képviselőjétől erre a célra vagy szabad felhasználásra kapta. A GGMT2 üzemeltetője nem jogosult és köteles vizsgálni a felhasználók által megadott adatok valódiságát.

Amennyiben utólag bebizonyosodik, hogy a felhasználó nem valós adatokat adott meg a regisztráció során és erre, vagy esetleges korábban nem közölt kiskorúságára, vagy törvényes képviselője bejegyzésének hiányára alapozva támaszt visszafizetési igényt a GGMT2 üzemeltetőjével szemben a fizetős funkció vagy tulajdonság igénybevételével kapcsolatosan, a játék üzemeltetője nem köteles ezen igényeknek eleget tenni, a már igénybe vett szolgáltatások ellenértékét visszafizetni.

A megvásárolt virtuális javak tekintettel azok kondícióira nem visszatéríthetők semmilyen esetben sem. Minden felhasználó a vásárlás előtt el kell fogadja az ÁSZF-et ismételtén és annak teljes tudatában vásárolja meg a virtuális java(ka)t (SÉ-t, Sárkány Érmét), hogy azután visszatérítésre nem lesz jogosult.

A FELHASZNÁLÓI FIÓK

A szabályos regisztrációval a felhasználó jogosult maximum 20 felhasználói fiókot ("account") létrehozni, melyet a felhasználó önmaga adminisztrál. 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 illetéktelen belépés, számítástechnikai bűncselekménynek minősül, amely nemcsak a felhasználói feltételekbe, hanem törvénybe is ütközik. A felhasználói fiókba történő belépéshez, az abban való műveletek végzéséhez szükséges minden adat (pl.: e-mail, account ID, jelszó) titkos.

A titok gazdája a felhasználó, aki köteles ezen adatokat védeni. A felhasználó ezen adatokat nem adhatja ki senkinek (azaz sem hozzátartozójának, ismerősének, más felhasználónak, vagy a GGMT2 üzemeltetőjének)! A GGMT2 üzemeltetője nevében senki, semmilyen körülmények között nem kérheti a felhasználótól ezen adatokat. Amennyiben bárki (akár a GGMT2 nevében) kéri az adatok kiadását, azt meg kell tagadni és haladéktalanul értesíteni a GGMT2 üzemeltetőjét.

TÁRGYAK GYŰJTÉSE A FELHASZNÁLÓI FIÓKBA

A felhasználó jogosult a felhasználói fiókjában elhelyezni a játékban való részvétel során szabályszerűen szerzett, vagy a GGMT2 hivatalos weboldalán keresztül virtuális fizetőeszköz (Sárkány Érmé) ellenében használatba vehető virtuális tárgyakat (a továbbiakban: tárgyak). Az üzemeltető adatbázis kezelési tevékenysége keretében kizárólag ezen tárgyak nyilvántartására vállal kötelezettséget.

A felhasználói fiókban nyilvántartott tárgyak használatára kizárólag a felhasználói fiókhoz kapcsolódó felhasználó jogosult. Ezen felhasználó felel a tárgyak szabályszerű használatáért. Tekintettel a fentiekre, illetve a „Felhasználói Fiók” alcím alatt tárgyalt szabályokra, a felhasználó a tárgyak szabálytalan használata, vagy esetleges elvesztése esetén nem hivatkozhat arra, hogy más rendelkezett a tárgyak felett. A GGMT2 üzemeltetője kizárólag adatbázis kezelési hiba (programhiba) esetén vállal kötelezettséget arra, hogy a felhasználói fiókból esetlegesen hiányzó tárgyak eltűnésével kapcsolatos körülményeket nyilvántartásaiban ellenőrizze.

A GGMT2 üzemeltetője kizárólag adatbázis kezelési hiba (programhiba) esetén állítja vissza a felhasználói fiókot (és annak tartalmát) a programhibát megelőző, a nyilvántartásnak megfelelő állapotra. Amennyiben ez nem áll módjában, annak megfelelő játékbéli értékekben részesíti a Felhasználót, amelyet a GGMT2 üzemeltetője jogosult eldönteni.

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 Érmére sem valamely törvényes fizetőeszköze, az kizárólag a játékban szereplő tárgyak értékének meghatározását és a felhasználók közötti elszámolást szolgálja.

SÁRKÁNY ÉRME RENDELÉS

Sárkány Érmé rendelése magyar forintért a honlapon megtalálható általános és alkalmi (akciós) áron történik. A befizetett összeg ellenszolgáltatása a GGMT2 játék üzemeltetőjének adatbázis kezelési tevékenysége.

A rendelés folyamata:

A játék bal alsó sarkában található forgó érmére vagy a Honlapon bejelentkezést követően az Item-Shop gombra kattintva megnyílik egy felület, melyen a SÉ feltöltés gombbal lehet tranzakciót kezdeményezni. Ezt követően a szimpatikus vásárlási opciót választva ki kell választani a PayPal-t, mint fizetési felületet és el kell fogadni az ÁSZF-et, miszerint a megvásárolt virtuális javak tekintettel azok kondícióira nem visszatéríthetők semmilyen esetben sem. Minden felhasználó a vásárlás előtt el kell fogadja az ÁSZF-et ismételt és annak teljes tudatában vásárolja meg a virtuális java(ka)t (SÉ-t, Sárkány Érmét), hogy azután visszatérítésre nem lesz jogosult. Ezt követően PayPal felhasználóval vagy anélkül (hitelkártyával/bankkártyával) a világon bárholon elvégezhető a tranzakció.

A Sárkány Érmé rendelés, lehetséges, bárkitől, bármely felhasználó részére, amennyiben a fizetést

végző személy saját maga rendelkezik a kifizetett összeg felett.

A GGMT2 üzemeltetője, a Sárkány Érmével kapcsolatos visszaélésekért, átverésekért, "ál" rendelésekért nem vállal felelősséget. Mindenki csak olyan emberen keresztül rendeljen, akiben megbízik!

KOCKÁZATVÁLLALÁS

A felhasználó tudomásul veszi, hogy a GGMT2 játék használata ugyanazokat a kockázatokat rejti magában, mint az online játékok és az ezzel azonos elven működő egyéb alkalmazások, vagy az Internet használata általában. A GGMT2 játék üzemeltetőjének nem feladata ezen kockázatokról való tájékoztatás.

A felhasználó a kockázatokról tájékozódik és vállalja azokat. A felhasználó a felhasználói fiókját, vagy bármely hardverét és szoftverét ért külső behatás esetén nem hivatkozhat az ezzel kapcsolatos tájékoztatatlanságára, illetőleg a játék üzemeltetőjének mulasztására.

A fentiek alapján a GGMT2 játék üzemeltetőjének nem áll módjában az esetleges felhasználói figyelmetlenséggel, szabálytalan vagy törvénytelen eszközökkel a felhasználói fiókban okozott, vélt vagy valós károkat megtéríteni, orvosolni, vagy a felhasználói fiók korábbi tartalmát visszaállítani.

TÁJÉKOZTATÁSI KÖTELESSÉG

Minden felhasználó köteles minden külső, vagy annak tűnő szabálytalan behatást az üzemeltetőnek jelezni annak érdekében, hogy az üzemeltető megtegye a szükséges lépéseket, hogy ezzel magát, illetve más felhasználókat az esetleges negatív következményektől megóvjon.

A bejelentések alapján az üzemeltető lehetőségeihez mérten intézkedik a játékot vagy a felhasználói fiókokat ténylegesen veszélyeztető behatások törvényes eszközökkel történő megszüntetéséről. A GGMT2 jogosult a felhasználók által közzétett tartalmakat ellenőrizni, a törvénytörő, vagy gyanús tartalmakat törölni, de nincs lehetősége az ilyen tartalmak folyamatos ellenőrzésére. Amennyiben a felhasználó vélhetően törvénytörő tartalmat észlel, köteles ezt jelezni a GGMT2 üzemeltetője részére.

Tájékoztatás nyújtása esetén ide írj e-mailt: support@ggmt2.hu

Webes felület: www.support.ggmt2.hu

A FELHASZNÁLÓ JOGOSULTSÁGÁNAK ÁTMENETI KORLÁTOZÁSA, A JÁTÉK ELÉRHETŐSÉGE

Amennyiben a GGMT2 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. A GGMT2 üzemeltetője a fentiekén túl törekszik a játék non-stop üzemeltetésére, de azt garantálni nem tudja.

VISELKEDÉSI SZABÁLYOK A JÁTÉK HASZNÁLATA SORÁN

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

Tilos a játékban esetlegesen meglévő hibát kihasználni, vagy azt másokkal szemben felhasználni. Tilos sértő, trágár, obszcén, gyűlölködő, pornográf, fiatakorúakra veszélyes, vagy gyermekek és fiatakorúak fejlődését veszélyeztető kifejezéseket használni a játék során.

Ne „spamelj”. Ez azt jelenti hogy, ne küldj kéretlen üzeneteket tömegesen vagy rendszeresen.

Kezdő játékosársaidat segítsd, tudatlanságukat ne használd ki.

Tilos a játékban előre megbeszélte eredményű „háborút vívni”.

Légy barátságos és sportszerű játékosársaiddal!

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

Tilos értelmetlen karaktersorokat küldeni, vagy a szükségesnél hosszabb szöveggel terhelni a játék erőforrásait.

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 GGMT2 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 leihívása 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. A felhasználó részére tiltott olyan tevékenységek folytatása, melyek a GGMT2 erőforrásainak túlzott terhelését vonhatják maguk után. A felhasználó számára tilos a játékkal kapcsolatos tartalmak blokkolása, felülírása, vagy módosítása, illetőleg bárminemű, a játékba történő zavaró beavatkozás. Tilos olyan szkriptek és részben vagy egészben automatizált programok használata, melyek a felhasználónak a többi játékosal szemben előnyt biztosítanak.

SZANKCIÓK

A GGMT2 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.

Az alábbiak lehetnek:

A felhasználó figyelmeztetése

A felhasználó játékból történő átmeneti vagy végleges kizárása

Felhasználó végleges tiltása az adott IP címekről vagy IP cím tartományból érkező adatforgalmak tekintetében.

RASSZIZMUS

A rasszizmus és bármely kifejezett népcsoport ellen irányuló szóbeli, illetve tettleges cselekedet a legszigorúbb büntetési tételt (végleges kitiltás) von maga után.

TÁMOGATÁS

A felhasználói fiókkal kapcsolatos bármely észrevétel, panasz, a felhasználói fiókhoz tartozó, a regisztrációkor megadott e-mail címről, vagy a weboldalon megtalálható „support felületről” küldhető. A GGMT2 üzemeltetője kizárólag ezen a módokon küldött észrevételekre reagál, nyújt támogatást, melyet kizárólag a regisztráció során megadott e-mail címre küld el. A megkeresésekre

maximum 30 napon belül válaszolunk. Ugyanakkor törekszünk minél előbb a felhasználóink segítségére lenni. A Más címekről küldött, a felhasználói fiókokkal kapcsolatos észrevételeket a GGMT2 nem kezel még abban az esetben sem, ha az üzenetet ugyanaz a személy küldi, aki a felhasználói fiók feletti rendelkezésre jogosult.

A játékot koordinálják (jogkör szintek szerint a legmagasabb szintű koordinátorral kezdve):

SA (Server Admin) – DEV szerepet is betölthet

GA (Game Administrator)

SGM (Senior Game Master)

GM (Game Master)

TGM (Trial Game Master)

DEV (Developer) - nem feladata a játékosokkal való kommunikáció
a továbbiakban Team tagok -

A GGMT2 csapat felsorolt tagjainak feladata a játék során felmerülő problémák megoldásában történő segítség. Nekik nincs jogosultságuk, és lehetőségük virtuális tárgyakat vagy fizetőeszközt adni, vagy karaktereket bármilyen módon támogatni. Döntéseiket a felhasználói feltételek alapján hozzák. A felhasználók ezen döntéseket kötelesek tiszteletben tartani. Amennyiben a GM, SGM vagy GA a felhasználói feltételekkel ellentétes döntést hozott adott ügyben, lehetőség van felvenni a kapcsolatot az SGM, GA vagy SA valamelyikével (tehát egy magasabb szintű koordinátorral). Ebben az esetben a játék koordinálásában részt vevő magasabb szintű koordinátor újra megvizsgálja, hogy a GM, SGM vagy GA döntése valóban a felhasználói feltételekbe ütközik-e és amennyiben igen, jogosult a döntést felülbírálni. Amennyiben Team tag a felhasználó kizárásáról vagy végleges tiltásáról dönt, azt minden esetben felülvizsgálja egy magasabb szintű koordinátor. A legmagasabb szintű koordinátor döntését (SA) a GGMT2 mindenkoros üzemeltetője véglegesnek és szabályszerűnek tekinti.

Ha egy felhasználóval szemben valamely szankció került alkalmazásra, akkor az azzal kapcsolatos reklamációra a support felületen van lehetőség.

A koordinátoroknak joguk és kötelességük hogy folyamatosan figyeljék az ÁSZF-be ütköző viselkedési formákat a játék minden felületén és amennyiben ilyen észlelnek, megtegyék a megfelelő intézkedéseket (pl.: törölgék a sértő kommenteket, a viselkedési szabályok betartására hívjanak fel, szankciót alkalmazzanak).

Panasz esetén írd e-mailt ide: support@ggmt2.hu

A FELHASZNÁLÓI FIÓK MEGSZÜNTETÉSE

A felhasználó kérésére a GGMT2 üzemeltetője köteles a Felhasználói fiókot megszüntetni. A felhasználói fiók törlésével a fiók felhasználó általi elérhetősége véglegesen megszűnik, de a felhasználó adatai, nyilvántartásunkban minőségbiztosítási okból illetve hatósági adatszolgáltatási kötelezettség teljesítése érdekében megőrzésre kerülnek az adatkezelésről szóló fejezet szabályai szerint. A GGMT2 üzemeltetője jogosult azon Felhasználók és Felhasználói fiókok törlésére, amelyekbe 90 napon túl nem léptek be. Amennyiben a felhasználó 90 napon túl is fenn szeretné tartani ezeket, ezen szándékát külön jelezni kell. Itt 90 naponként a jelzést meg kell ismételni.

ADATKEZELÉS-ADATVÉDELEM

A GGMT2 az Adatvédelmi törvény rendelkezései alapján védi és kezeli felhasználók a regisztráció során megadott személyes adatait. Felhasználó ezúton visszavonhatatlanul hozzájárul, a regisztráció során megadott adatainak a GGMT2 üzemeltetője által történő nyilvántartásához, és teljes körű kezeléséhez.

A Felhasználó ezúton visszavonhatatlanul hozzájárul, hogy a GGMT2 honlap látogatása során a szolgáltatás működésének ellenőrzése, és a visszaélések megakadályozása céljából nyilvántartsa a felhasználók belépési adatait, a játékban töltött időtartamot, valamint a játék során szerzett tárgyakkal kapcsolatos tranzakciók adatait.

A Felhasználó ezúton visszavonhatatlanul hozzájárul, hogy a GGMT2 honlap látogatása során minőségbiztosítási célból nyilvántartsa a felhasználó által más felhasználónak, vagy az üzemeltetőnek küldött üzeneteket és az abban esetlegesen megadott egyéb személyes adatokat.

A kezelt adatok köre: név, felhasználó név, e-mail cím, IP cím, játék, tranzakció dátum és időtartam, a felhasználó üzenetének tárgya, szövege, továbbá az érintett által az üzenetben esetlegesen megadott egyéb adatok.

A GGMT2 jelen fejezet első bekezdésében felsorolt adatokat amennyiben annak törlését a felhasználó kifejezetten kéri, törli. Amennyiben Felhasználó a játék során fizetős szolgáltatást, vett igénybe, vagy a felhasználók közötti kereskedelemben részt vett, vagy érintett valamely más felhasználói probléma kivizsgálásában, a GGMT2 üzemeltetője, tekintettel a számvitelre és adózásra vonatkozó jogszabályokban meghatározott elévülési időre (5+tárgyév). az adatokat megőrzi.

A személyes adatok törlését, vagy módosítását az alábbi e-mail címre írt levélben lehet kezdeményezni: support@ggmt2.hu

A GGMT2 az általa kezelt adatokat harmadik fél számára, a jogszabályokban meghatározott eseteken kívül, semmilyen körülmények között sem továbbítja. A kezelt személyes adatok jogosulatlan felhasználása és az azzal kapcsolatos visszaélések elkerülése érdekében GGMT2 kiterjedt műszaki és üzemeltetési biztonsági intézkedéseket alkalmaz. A GGMT2 a személyes adatok kezeléséhez a szolgáltatás nyújtása során alkalmazott informatikai eszközöket úgy választja meg és üzemelteti, hogy a kezelt adat:

- az arra feljogosítottak számára hozzáférhető (rendelkezésre állás)
- hitelessége biztosított (adatkezelés hitelessége)
- változatlansága igazolható (adatintegritás)
- a jogosulatlan hozzáférés ellen védett (adat bizalmassága) legyen.

A GGMT2 olyan műszaki, szervezési és szervezeti intézkedésekkel gondoskodik az adatkezelés biztonságának védelméről, amely az adatkezeléssel kapcsolatban jelentkező kockázatoknak megfelelő védelmi szintet nyújt. A GGMT2 informatikai rendszere és hálózata egyaránt védett a számítógéppel támogatott csalás, kémkedés, szabotázs, vandalizmus, tűz és árvíz, továbbá a számítógépvírusok, a számítógépes betörések és a szolgáltatmegtágadásra vezető támadások ellen. Az üzemeltető a biztonságról szerverszintű és alkalmazásszintű védelmi eljárásokkal gondoskodik.

Tájékoztatjuk a felhasználókat, hogy az interneten továbbított elektronikus üzenetek, protokolltól (e-mail, web, ftp, stb.) függetlenül sérülékenyek az olyan hálózati fenyegetésekkel szemben, amelyek tisztességtelen tevékenységre, vagy információ felfedezésére, módosítására irányulnak. Az ilyen

fenyegetésektől megvédendő a szolgáltató megtesz minden tőle elvárható óvintézkedést. A rendszereket megfigyeli annak érdekében, hogy minden biztonsági eltérést rögzíthessen, és bizonyítékkal szolgálhasson minden biztonsági esemény esetében. A rendszermegfigyelés ezen kívül lehetővé teszi az alkalmazott óvintézkedések hatékonyságának ellenőrzését is.

A felhasználóknak az üzemeltető adatkezelésével kapcsolatosan rendelkezésükre állnak az adatvédelmi törvény 16A és 17 §-ai által biztosított jogorvoslatok.

Az adatkezelő adatai, elérhetősége: <https://ggmt2.hu/adatkezelesi-tajekoztato>

ZÁRÓ RENDELKEZÉSEK

A GGMT2 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.

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.

ÜZEMELTETŐ

Kálmán György Gergő e.v.

Adószám: 41927232-1-24

Nyilvántartási szám: 58165304

Székhely: 5673 Kamut, Széchenyi utca 81.

E-mail: support@ggmt2.hu

ADATTOVÁBBÍTÁS

PayPal fizetési szolgáltató:

E-mail cím: enquiry@paypal.com

PayPal (Európa) S.à r.l. et Cie, S.C.A.

22-24 Boulevard Royal

L-2449 Luxemburg

Cégjegyzékszám: R.C.S. Luxembourg B 118 349

Adószám: LU22046007