

REGULAMIN DOTYCZĄCY GIER CYFROWYCH

0. Obowiązkiem kupującego jest przeczytać opis aukcji przed zakupem. W przypadku wątpliwości – pytać.

1. Sprzedawca ponosi odpowiedzialność jedynie za dostarczenie oraz aktywację licencji. Sprzedawca nie ponosi odpowiedzialności za działanie ani jakość programu. Przed zakupem gry Kupujący zobowiązany jest sprawdzić jej wymagania sprzętowe. Problemy sprzętowe uniemożliwiające korzystanie z oprogramowania lub jego ewentualne błędy nie są podstawą reklamacji czy zwrotu.

2. Zgodnie z art. 38 ustawy o Prawach Konsumenta z 30 maja 2014 roku treści cyfrowe (klucze, linki aktywacyjne, kody i Steam gifty) nie podlegają zwrotowi.

3. NIE PONOSIMY ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA NIEWŁAŚCIWE ODEBRANIE GIFTÓW, LINKÓW Z GRA! Dostarczamy instrukcję odbioru. To Kupujący decyduje i odpowiada za to, na jakie konto odbierze lub aktywuje produkt. Za odrzucone gifty sprzedający nie ponosi odpowiedzialności.

4. Produkty są nowe oraz nieprzypisane do żadnego konta. Gdyby kod okazał się niepoprawny lub wykorzystany – wymienimy go na nowy.

5. W przypadku reklamacji odpowiadamy do 48 h. Reklamację najlepiej złożyć przez link pod wiadomością z kodem. Kupujący musi udzielić niezbędnych informacji (screeny, daty aktywacji, nick Steam). Reklamacje nie będą rozpatrywane przy błędnej wersji językowej, DLC lub innych niepoprawnościach, jeśli gra była używana ponad 2 godziny.

6. Jeśli wpłata nie zostanie zaksięgowana w ciągu 3 dni, transakcję uznaje się za nieważną.

7. Odnośniki i opisy ze stron zewnętrznych służą jedynie celom informacyjnym. Nie odpowiadamy za błędy tam zawarte oraz politykę wydawców i Steam.

8. Produkt należy aktywować niezwłocznie. Po 14 dniach nie rozpatrujemy reklamacji.

9. Wysyłkę kluczy obsługuje automater – standardowo do 15 minut, maksymalnie do 72 h w razie problemów.

10. Bonusowe gry dostarczane są zazwyczaj w ciągu kilku dni, maksymalnie do 14 dni.

11. Nie ma możliwości anulowania zamówienia do 4 h od zakupu, jeśli środki wpłynęły. Wyjątek stanowi kontakt telefoniczny przed wysłaniem kodu.

12. Produkty można aktywować na terenie Polski. Poza granicami mogą być niedostępne z powodu cenzury lub ograniczeń regionalnych.

13. Zakup oznacza akceptację niniejszego regulaminu.