

Contrato de Licença de Usuário Final de Katsu

Pelo presente instrumento, as partes:

- **a)** Otala Studio, pessoa jurídica, inscrita no CNPJ/MF sob o nº. 11.111.111/0000-11, com sede à Rua Freyesleben, 41 – CEP 80710-360, Curitiba - PR, doravante denominada “CONTRATADA”, neste ato representada por seu representante legal Gabriel Vieira de Queiroz, portador da cédula de identidade RG n.º 123.693884 SSP PR, inscrito no CPF sob o n.º 100.206.769-30, devidamente registrado junto ao Conselho Regional dos Representantes Comerciais do Estado de Paraná sob o n.º 1111, doravante designado(a) “REPRESENTANTE”; e,
- **b)** CONTRATANTE, qualificado de acordo com o cadastro eletrônico realizado no website www.otalastudio.com.br/katsu por meio dos dados nome, sobrenome, email, data de nascimento e CPF, doravante denominado “CONTRATANTE”.

A qualificação da CONTRATANTE encontra-se descrita na área de “login” do endereço eletrônico da CONTRATADA. Este contrato é aplicado igualmente a todos os clientes da CONTRATADA;

O jogo interativo Katsu (doravante denominado “Jogo”) e todos os arquivos fornecidos a você pela CONTRATADA (via transmissão online ou outras formas) para fins de atualizações, ou qualquer outra modificação no software são obras protegidas por direitos autorais da CONTRATADA ou seus licenciadores;

1. OBJETO

1.1. Prestação de serviços

Sob os termos e condições adiante, a CONTRATADA prestará ao CONTRATANTE os serviços previstos no uso da plataforma Jogo, conforme especificações previstas na Proposta Comercial aceita pelo CONTRATANTE e que faz parte deste Contrato.

- **a)** Forma e Limites de Utilização: o Jogo será disponibilizado ao CONTRATANTE por meio de acesso remoto ao servidor da CONTRATADA.

1.2. Prestação de serviços de suporte

O CONTRATANTE, além dos serviços previstos no item 1.1., poderá contactar os serviços de suporte sem valor adicional em casos de dúvidas e/ou problemas com os arquivos e a instalação/execução do Jogo.

2. PROPRIEDADE INTELECTUAL

2.1. Titularidade dos direitos de propriedade intelectual

O Jogo é distribuído apenas para uso por usuários finais autorizados conforme os termos deste Contrato. Qualquer uso, reprodução, modificação ou distribuição do Jogo não autorizados expressamente pelos termos deste Contrato ficam expressamente proibidos.

2.2. Restrições

O CONTRATANTE não poderá, de maneira alguma, copiar, reproduzir, traduzir, adaptar, modificar, alienar, vender, locar, sublocar, ceder, transferir, decompilar ou fazer engenharia reversa do Jogo, no todo ou em parte, ou usar o Jogo para qualquer propósito diverso do que lhe foi especificamente autorizado, tampouco permitir que qualquer terceiro o faça.

3. OBRIGAÇÕES E RESPONSABILIDADES

3.1. Obrigações da CONTRATADA

Além das obrigações previstas neste Contrato, caberá à CONTRATADA:

- **a)** manter disponíveis os serviços contratados durante 24 horas por dia nos 7 dias da semana, exceto: (i) durante interrupções planejadas (que serão notificadas pela CONTRATADA com pelo menos com 8 horas de antecedência através de e-mail, ou aviso no Jogo, e que serão programadas na medida do possível durante as horas de horários noturnos de 11pm (hora de Brasília) da segunda-feira, até 3am (hora de Brasília) da terça-feira, ou (ii) qualquer indisponibilidade causada por caso fortuito ou força maior, ações de governo, inundações, incêndios, terremotos, conflitos civis, atos de terrorismo, greves ou problemas laborais (exceto os que envolvem funcionários da CONTRATADA), falhas ou atrasos do fornecedor do serviço de Internet.
- **b)** oferecer suporte gratuito em relação ao uso do Jogo. As requisições podem ser feitas via e-mail no endereço suporte@otalastudio.com.br. As respostas serão enviadas até o próximo dia útil e durante o horário comercial (das 9am às 6pm – hora de Brasília).

3.2. Obrigações do CONTRATANTE

Além das obrigações previstas neste Contrato, caberá ao CONTRANTE:

- **a)** manter sempre atualizado seu cadastro junto à CONTRATADA pelo website www.otalastudio.com.br/myaccount comunicando, incluindo, mas não se limitando a telefone e e-mail para contato.
- **b)** responsabilizar-se, integral e exclusivamente, pelos atos praticados pelos usuários, terceiros autorizados pelo CONTRANTE para acessar o Jogo através de sua conta pessoal.
- **c)** responsabilizar-se, integral e exclusivamente, pelos atos de usar trapaças (cheats), software de automação (bots), acessos ilegais (hacks), ou qualquer outro software de terceiros não autorizado desenvolvido para modificar a experiência do Jogo, inclusive, entre outros, modificações que viole os termos deste Contrato de Licença ou dos Termos de Uso.

3.3. Declarações e Garantias das Partes

Pelo presente instrumento e na melhor forma de direito, a CONTRANTE declara e garante que:

- **a)** a mídia (física ou virtual) contendo o Jogo contra defeitos materiais e de fabricação por um período de até 90 dias a partir da data da compra do Jogo. Caso a mídia contendo o Jogo apresente defeito dentro desse período, e mediante apresentação de prova da compra da mídia defeituosa, a CONTRANTE poderá, a próprio critério, (a) consertar o defeito ou (b) reembolsar o valor da compra. Todos os riscos decorrentes do uso ou da execução do Jogo são de responsabilidade do usuário.

4. VALOR

- **a)** Pelos serviços contratados, o CONTRANTE pagará à CONTRATADA um valor mensal pelo uso do Jogo, vigente e correspondente ao detalhado na página correspondente no endereço eletrônico da CONTRATADA, sujeito a alterações pela mesma apenas com aviso prévio por endereço eletrônico a CONTRANTE bem como pedido de aceite de mesmo para continuação do serviço.
- **b)** O pagamento do valor previsto no item anterior se dará através da quitação de boleto bancário emitido pela CONTRATADA e encaminhado por e-mail para o CONTRANTE, ou através de cartão de crédito, mediante autorização do CONTRANTE, conforme opção do mesmo no momento da contratação.
 - **b.1)** Boleto: o CONTRANTE está ciente de que o não recebimento do boleto não o desobriga do pagamento aqui previsto. Neste sentido, obriga-se o

CONTRATANTE a atentar-se aos prazos de vencimento dos valores e, caso não tenha recebido o respectivo boleto, deverá obtê-lo no website da Otala Studio

- **b.2)** Cartão de crédito: o CONTRATANTE desde já autoriza o débito recorrente dos valores devidos em suas faturas do respectivo cartão e, na hipótese deste ser cancelado por qualquer motivo, desde já se compromete a informar os dados do novo cartão para evitar qualquer suspensão no uso do Jogo ou na prestação dos serviços;
- **c) Os valores devidos e não pagos tempestivamente, referentes aos serviços resultarão ao direito da CONTRATADA de suspender ou bloquear, após 2 (DOIS) dias de inadimplemento, independente de prévio aviso, o acesso ao Jogo.**

5. PRAZO

5.1. Prazo

O prazo de vigência deste Contrato inicia na data de assinatura. O acesso ao Jogo, entretanto, será disponibilizado apenas quando da confirmação da quitação da primeira mensalidade, garantido, a partir daí, o prazo total da prestação do serviço, pelo prazo total previsto na Proposta. Caso nenhuma das partes notifique a outra, com prazo mínimo de 30 dias antes do término do período de vigência deste Contrato, este será renovado automaticamente por prazo indeterminado.

O jogo possui uma validade de 10 anos com servidores e suporte ativo a partir da data de lançamento, o prazo de vigência deste Contrato termina com o desligamento dos servidores, com um aviso prévio para o Contratante de 30 dias antes de desligamento e a isenção de valor a ser pago referente a última mensalidade.

6. CONFIDENCIALIDADE E PROTEÇÃO DE DADOS

6.1. Proteção de dados

Sem limitação do precedente, a CONTRATADA se compromete em manter as defesas administrativas, físicas e técnicas adequadas para proteger a segurança, confidencialidade e integridade dos dados do CONTRATANTE. A CONTRATADA se compromete a não (i) alterar os dados do CONTRATANTE; (ii) divulgar os dados do CONTRATANTE, exceto se exigido pela lei, ou se o CONTRATANTE permitir expressamente por escrito; (iii) acessar os dados do CONTRATANTE exceto para prestar os Serviços, suporte ou resolver problemas de serviço ou técnicos, ou a pedido do CONTRATANTE em relação aos aspectos de suporte ao cliente.

7. DISPOSIÇÕES GERAIS

7.1. Foro

Fica eleito o Foro Comarca da Capital do Estado do Paraná para dirimir quaisquer pleitos oriundos do presente Contrato.

Este Contrato considerar-se-á celebrado e obrigatório entre as Partes no momento em que o CONTRATANTE concluir o seu cadastro e o procedimento previsto no website www.otalastudio.com.br/katsu/register