



# Condições gerais de venda

Versão 8

## > INTRODUÇÃO

As presentes condições gerais de venda (doravante designadas como “**CGV**” ou “**Contrato**”) aplicam-se a todas as compras de conteúdos digitais não fornecidos em um suporte material (doravante designados como “**Conteúdo Digital**” ou “**Conteúdos Digitais**”) concluídas entre você (doravante designado como “**você**” ou “**Usuário**”) e a Ankama Games, empresa por ações simplificadas cuja sede social se situa no endereço 75 Boulevard d’Armentières em Roubaix (59100), na França, matriculada no Registro do Comércio e das Empresas de Lille Métropole sob o número 492 360 730 e cujo número de IVA é FR55492360730 (doravante designada como “**Ankama**”, “**Empresa**” ou “**Nós**”).

Os Conteúdos Digitais visados pelas CGV são os seguintes:

- Assinaturas do jogo DOFUS (doravante designadas como “**Assinatura**” ou “**Assinaturas**”);
- Pacotes Bônus de WAKFU (doravante designados como “**Pacote Bônus**” ou “**Pacotes Bônus**”);
- Créditos que podem ser trocados por conteúdo de jogo ou serviços (doravante designados como “**Créditos**”);
- Elementos de Jogo (tal como esse termo é definido no artigo 6.4 abaixo).

Ao fazer o pedido de um ou mais Conteúdos Digitais em um dos sites editados pela Ankama contendo um link para as CGV (doravante designados como “**Sites**”) ou em um dos jogos editados pela Ankama contendo um link para as CGV (doravante designados como “**Jogos**”), incluindo Jogos disponíveis sob a forma de aplicativos móveis colocados à disposição pela Ankama em plataformas de download de aplicativos móveis (doravante designados como “**Aplicativos**”), você se compromete a cumprir as regras estipuladas pelas CGV.

As presentes disposições aplicam-se sem prejuízo das disposições legais imperativas no âmbito em questão e principalmente das que estão estipuladas pela legislação aplicável no seu país de residência habitual.

Salvo prova contrária, os dados registrados pela Ankama constituem a prova de todas as transações efetuadas entre a Ankama e você. O histórico das transações realizadas nos Sites e nos Jogos (exceto as

transações realizadas nos Aplicativos) entre a Ankama e você pode ser consultado a qualquer momento na página de "[Gestão de Conta](#)" presente nos Sites.

**ATENÇÃO:** ao comprar Conteúdo Digital, você está aceitando expressamente que esse conteúdo será colocado imediatamente à sua disposição e, por conseguinte, você está renunciando expressamente ao seu direito de retratação.

## > CONTA DO USUÁRIO

**2.1** Para efetuar uma compra de Conteúdo Digital, **você deve imperativamente ser titular de uma conta Ankama** (doravante designada como "**Conta**").

Para obter mais informações sobre as regras de criação da Conta, consulte as [Condições Gerais de Utilização](#) da Ankama.

Para efetuar uma compra em um dos nossos Aplicativos, você também deve ser titular de uma conta criada na plataforma de download de aplicativos móveis (doravante designada como "**Plataforma de Aplicativos**" ou "**Plataformas de Aplicativos**") através da qual você tiver baixado o Aplicativo (por exemplo, Google Play para Android ou App Store para iOS). Para obter mais informações sobre as regras de criação de conta, consulte as condições de utilização dessas Plataformas de Aplicativos.

**2.2** Você reconhece ser uma pessoa física maior de idade no seu país de residência habitual ou, se for menor de idade e a legislação do seu país de residência habitual assim o exigir, ter obtido a autorização do seu representante legal (pai ou tutor). Você também reconhece estar juridicamente em condições de estabelecer contratos em conformidade com a legislação, a jurisprudência e os costumes do seu país de residência habitual.

**2.3** Para efeitos do presente regulamento, os termos "Encerramento da Conta" têm o sentido que lhes foi dado pelo artigo 14 das [Condições Gerais de Utilização](#).

## > DISPONIBILIDADE

As nossas ofertas de Conteúdos Digitais são válidas enquanto estiverem visíveis nos nossos Sites ou Jogos. Elas podem ser retiradas ou alteradas a qualquer momento.

## > PREÇO E PAGAMENTO

**4.1** Você pode adquirir Conteúdos Digitais utilizando um dos métodos de pagamento sugeridos pela Empresa. **Os métodos de pagamento disponíveis variam em função dos Conteúdos Digitais que você deseja adquirir e do seu país de residência. Da mesma forma, o preço de um Conteúdo Digital pode variar dependendo do método de pagamento selecionado e do seu país de residência. A Empresa não**

**poderá ser considerada como responsável se um dos métodos de pagamento habitualmente disponíveis para adquirir o Conteúdo Digital em questão não estiver disponível no momento do seu pedido.**

Alguns métodos de pagamento são gerenciados por prestadores de serviços de pagamento pelos quais condições e taxas adicionais podem ser aplicadas. Por favor, verifique as possíveis condições e taxas adicionais antes de fazer a sua compra. Você também pode ser levado a criar uma conta junto a esse prestador de serviço de pagamento (por exemplo, Paypal).

No caso de uma compra efetuada através de um Aplicativo, os pagamentos serão processados pela Plataforma de Aplicativos utilizada.

**4.2** Salvo exceção, as tarifas são estabelecidas na moeda do seu país de residência, com as taxas incluídas. Elas não levam em consideração as possíveis taxas de câmbio e as despesas relacionadas a um método de pagamento específico. Todas as taxas consecutivas às operações bancárias, principalmente ao se realizar uma transferência internacional, devem ser pagas por você. Se o valor devido pela compra do Conteúdo Digital não chegar até nós em sua totalidade, não poderemos confirmar o seu pedido. Nós poderemos então propor que você complete o seu pagamento ou cancele o seu pedido. Se Você optar pelo cancelamento, devolveremos a você os valores que tivermos recebido relativamente a esse pagamento. **As despesas de comunicação ligadas à aquisição ou utilização de Conteúdos Digitais permanecem a cargo do Usuário.**

**4.3** A Empresa pode alterar suas tarifas a qualquer momento, sem aviso prévio. Todavia, em caso de pagamento através de um método não imediato (por exemplo, transferência bancária), a tarifa aplicável será a que estiver em vigor no dia em que o contrato tiver sido estabelecido.

**4.4** Você reconhece que todos os pagamentos que você efetua nos Sites ou nos Jogos, para si mesmo ou para qualquer outra pessoa que você estiver representando, são efetuados com a autorização do titular do método de pagamento utilizado. Caso contrário, serão aplicadas as regras estabelecidas pelo Artigo 4.5. Em todo caso, se você não for maior de idade no seu país de residência habitual, deve obter a autorização do seu representante legal antes de realizar qualquer pagamento em nossos Sites ou Jogos, se a legislação ou a jurisprudência ou os costumes aplicáveis assim o exigirem.

**4.5** **Você reconhece e aceita que a Empresa não é, de forma alguma, responsável pelos pagamentos efetuados de forma fraudulenta em seus Sites e Jogos, seja qual for o método de pagamento utilizado**. Se ficar comprovado que você efetuou um pagamento fraudulento, isto é, sem o consentimento livre e esclarecido do titular do método de pagamento, a Ankama reserva-se o direito de sancionar você e abrir processos judiciais contra você. Você encontrará mais informações sobre as sanções não financeiras nas [Condições Gerais de Utilização](#). Tais sanções poderão ir até a suspensão definitiva da sua Conta.

Da mesma forma, se você tiver comunicado as suas informações de login a terceiros e eles realizarem um pagamento fraudulento, a Ankama poderá aplicar as mesmas sanções contra você.

**4.6** Alguns Conteúdos Digitais podem ser comprados em troca de códigos Audiotel. Você reconhece que qualquer pessoa que recorra aos serviços da Audiotel deve ser titular da linha telefônica fixa ou da assinatura de telefone celular (doravante designada como “**Assinante**”) utilizada para criar códigos Audiotel ou então ter tido o consentimento do Assinante. Os códigos Audiotel e os SMS (Short Message Service) não são fornecidos pela Empresa, mas sim por uma outra empresa. As chamadas e os SMS sobretaxados emitidos a partir do telefone fixo ou celular do Assinante, visando obter códigos Audiotel, são cobrados pela operadora telefônica. **A Ankama não pode ser considerada como responsável pela utilização do telefone fixo ou celular do Assinante nem pelas cobranças decorrentes de tal utilização. Em caso de utilização não autorizada ou pirataria do telefone fixo ou celular, o Assinante deve entrar em contato com a operadora telefônica. Por conseguinte, você reconhece que o Assinante é responsável pelo uso do ou**

dos telefones de assinatura dos quais é titular.

4.7 Em conformidade com as nossas [Condições Gerais de Utilização](#), é estritamente proibido vender ou compartilhar nos nossos Jogos, fóruns ou em qualquer outro lugar os códigos Audiotel adquiridos nos nossos Sites.

## > MODO DE COMPRA E CONFIRMAÇÃO DO PEDIDO

### 5.1 Para fazer um pedido nos nossos Sites:

Após selecionar um Conteúdo Digital em nossos Sites, você precisará se identificar na sua Conta. Se se tratar do seu primeiro pagamento nos nossos Sites, a Ankama lhe pedirá para certificar a sua Conta. Consulte as nossas [Condições Gerais de Utilização](#) para obter mais informações acerca da certificação da Conta.

Seja qual for o Conteúdo Digital selecionado, um resumo do seu pedido lhe será apresentado antes da confirmação.

Você receberá por e-mail uma confirmação de que o seu pedido foi devidamente levado em consideração.

### 5.2 Para fazer um pedido nos Jogos (exceto pedido nos nossos Aplicativos):

Alguns Jogos possuem uma loja na qual você pode adquirir Conteúdos Digitais através de um cartão de pagamento previamente registrado na sua Conta (ver artigo 5.7 abaixo).

Após selecionar um Conteúdo Digital em uma loja disponível no jogo, você precisará efetuar o pagamento para adquiri-lo. Se nenhum cartão de pagamento estiver registrado na sua Conta, você será automaticamente redirecionado para os nossos Sites para efetuar o pagamento. Se um cartão de pagamento já estiver registrado na sua Conta, você terá a possibilidade (mas não a obrigação) de proceder ao pagamento do seu pedido através desse cartão. Um código de verificação lhe será pedido antes da confirmação do seu pedido.

Você receberá por e-mail uma confirmação de que o seu pedido foi devidamente levado em consideração.

### 5.3 Para fazer um pedido nos nossos Aplicativos:

O processo de validação, confirmação e pagamento do pedido depende da Plataforma de Aplicativos utilizada e da configuração que você tiver selecionado no seu dispositivo móvel. Para obter mais informações, consulte as condições de utilização e de venda dessas plataformas.

**5.4 Seu pedido será aceito e o contrato será estabelecido quando um e-mail de confirmação lhe for enviado ou depois de nós termos ativado o acesso ao Conteúdo Digital.** Exceto se você selecionar um pagamento através de um método não imediato (por exemplo, a transferência bancária), o Conteúdo Digital lhe será vendido em uma base de pré-pagamento e, por conseguinte, o pagamento nos é devido no momento do pedido.

**5.5** No caso de um contrato celebrado com um instrumento de pagamento que não permita o recebimento irrevogável do valor devido no momento do pedido, o contrato será terminado de pleno direito se o valor devido não for efetivamente recebido por nós o mais tardar dentro dos dez (10) dias seguintes à data em que

o contrato tiver sido estabelecido.

**5.6** No intuito de lutar contra a fraude dos métodos de pagamento e fazer com que as transações de seus clientes sejam seguras, a Ankama poderá pedir que você forneça um comprovante de identidade e/ou comprovante de residência antes de confirmar o seu pedido.

O pedido só será definitivo quando a Ankama receber esses documentos e após o envio do e-mail de confirmação. Se esses documentos não forem recebidos no prazo especificado ou se os mesmos não permitirem identificar de forma correta o autor do pedido e a realidade de sua residência, a Ankama se reserva o direito de não aceitar o pedido.

A Ankama também se reserva o direito de recusar um pedido se existir um pagamento por um pedido anterior que ainda não tenha sido regularizado ou no caso de um nível de pedido anormalmente elevado.

**5.7** Você terá a possibilidade, no momento do seu pedido em alguns Sites, de registrar seus dados de cartão de pagamento para não ter de inseri-los de novo nas suas compras posteriores em determinados Sites e/ou Jogos.

Os seus dados de cartão de pagamento são registrados de forma segura junto ao nosso prestador de serviços de pagamento.

Você pode, a qualquer momento, consultar a lista dos cartões de pagamento registrados na Gestão de Conta, seção “Pagamentos” e depois “Gerenciar meus métodos de pagamento”. Você terá então a possibilidade de excluir o(s) cartão(ões) de pagamento registrado(s).

Toda vez que desejar efetuar um pagamento através de um cartão de pagamento já registrado na sua Conta, você deverá digitar um código de verificação que lhe será enviado por SMS.

## > CONTEÚDOS DIGITAIS

### 6.1 Assinaturas do jogo DOFUS

**6.1.1** No site [www.dofus.com](http://www.dofus.com), a Empresa pode propor Assinaturas para acessar a integralidade do jogo DOFUS.

**6.1.2** Para selecionar uma Assinatura, você deve ir à seção “Assinatura” do site. Em seguida, poderá selecionar a duração da Assinatura que você deseja adquirir, identificar-se na sua Conta e escolher o seu método de pagamento.

**6.1.3** Você pode consultar o estado da(s) sua(s) Assinatura(s) na Gestão de Conta.

**6.1.4** O início da Assinatura se dá no momento exato da sua ativação nos servidores da Empresa. Se o pagamento for instantâneo (por exemplo, pagamento por cartão bancário), a ativação é imediata. Em todos os outros casos (por exemplo, pagamento por transferência bancária), a ativação só ocorrerá no momento do recebimento do valor pela Empresa.

**6.1.5** Salvo casos específicos, a duração da Assinatura é calculada da seguinte forma:

- 1 semana = 7 dias
- 1 mês = 30 dias
- 3 meses = 90 dias
- 6 meses = 180 dias
- 1 ano = 360 dias

**6.1.6** A Assinatura termina no vencimento da duração da assinatura escolhida pelo Usuário, salvo se o Encerramento da Conta ocorrer antes desse prazo.

## **6.2 Pacotes Bônus para o jogo WAKFU**

**6.2.1** No site [www.wakfu.com](http://www.wakfu.com) ou no jogo WAKFU, a Empresa pode propor Pacotes Bônus que permitem que você obtenha vantagens no jogo durante um período limitado. As diferentes categorias de Pacote Bônus e as vantagens que eles oferecem estão detalhadas na página a seguir: <https://www.wakfu.com/pt/mmorpg/vantagens-pacotes-bonus>.

**6.2.2** O início do Pacote Bônus se dá no momento exato de sua ativação nos servidores da Empresa. Se o pagamento for instantâneo (por exemplo, pagamento por cartão bancário), a ativação é imediata. Em todos os outros casos (por exemplo, pagamento por transferência bancária), a ativação só ocorrerá no momento do recebimento do valor pela Empresa.

**6.2.3** O Pacote Bônus terminará no fim da duração escolhida, exceto se o Encerramento da Conta se der antes desse prazo.

**6.2.4** O Encerramento da Conta põe fim automática e instantaneamente à assinatura do seu Pacote Bônus, sem que você possa reivindicar reembolso do período remanescente.

## **6.3 Créditos**

**6.3.1** Em seus Sites e Jogos, a Empresa pode propor que você adquira direitos de utilização sobre Créditos, em especial ogrinas (créditos que podem ser trocados por assinaturas, itens virtuais ou serviços utilizáveis em determinados Jogos, em especial DOFUS, WAKFU e KROSMaster), gultinas (créditos que podem ser trocados por itens virtuais ou serviços utilizáveis no jogo DOFUS TOUCH) e kamas KrosMaga (créditos que podem ser trocados por cartas virtuais sob a forma de bônus ou decks e serviços utilizáveis no jogo KROSMAGA). Os Créditos permitem que você acesse conteúdo colocado à sua disposição pela Ankama nos Sites e/ou em alguns dos Jogos.

Ao fazer um pedido de Créditos, você reconhece estar ciente do artigo 9 das nossas Condições Gerais de Utilização.

**6.3.2** Condições específicas das ogrinas: para selecionar ogrinas, você deve acessar a seção “Ogrinas” dos Sites. Em seguida, poderá selecionar a quantidade de ogrinas que deseja adquirir, identificar-se na sua Conta e escolher o seu método de pagamento. Você pode consultar o seu saldo de ogrinas na seção Gestão de Conta dos Sites.

**6.3.3** Os Créditos são válidos assim que forem creditados na sua Conta pela Ankama e expiram no dia do Encerramento da Conta.

**6.3.4** A Ankama pode, a seu exclusivo critério e a qualquer momento, decidir limitar a quantidade de Créditos que você pode adquirir de uma só vez e/ou manter na sua Conta.

**6.3.5** Seja qual for a terminologia utilizada, a Ankama fornece a você somente um direito de utilização sobre os Créditos, e não um direito de propriedade, o que você reconhece expressamente. Você reconhece que os Créditos não possuem nenhum valor financeiro no mundo real e não constituem, de forma alguma, uma moeda ou bem. Você não pode, de forma alguma, transferir, vender ou trocar (nem tentar fazê-lo) direitos de utilização sobre os Créditos fora dos Sites, dos Jogos e das regras destes últimos.

## **6.4 Elementos de Jogo**

**6.4.1** A Ankama permite que você adquira direitos de utilização sobre Elementos de Jogo, tais como definidos a seguir. Por Elementos de Jogo devem ser entendidos todos os elementos que são oferecidos para você comprar nos Sites ou nos Jogos, incluindo, mas não se limitando a, itens virtuais, cartas, elementos de personalização e serviços utilizáveis nos Jogos.

Ao fazer um pedido de Elementos de Jogo, você reconhece estar ciente do artigo 5.4 das nossas Condições Gerais de Utilização.

**6.4.2** Seja qual for a terminologia utilizada, a Ankama fornece a você somente um direito de utilização sobre os Elementos de Jogo, e não um direito de propriedade, o que você reconhece expressamente. Você reconhece que os Elementos de Jogo são e permanecem sendo propriedade exclusiva da Empresa. Você reconhece que os Elementos de Jogo não possuem nenhum valor financeiro no mundo real e não constituem, de forma alguma, uma moeda ou bem de qualquer natureza. Você não deve, de forma alguma, transferir, vender ou trocar (nem tentar fazê-lo) direitos de utilização sobre Elementos de Jogo fora dos Jogos e das regras destes últimos.

**6.4.3** Note que os Elementos de Jogo podem ter uma data de validade. Em todo caso, como os Elementos de Jogo são vinculados à sua Conta, você não terá mais acesso a esses elementos em caso de Encerramento da Conta, por qualquer motivo que seja, e não terá o direito de reivindicar qualquer tipo de indenização, de qualquer natureza que seja.

## **> REEMBOLSO – RETRATAÇÃO**

### **7.1 Reembolso**

Os Conteúdos Digitais NÃO DÃO DIREITO A NENHUM REEMBOLSO, mesmo em caso de não utilização. A Ankama não é responsável por erros ou omissões do Usuário.

### **7.2 Retratação**

**Em conformidade com a legislação aplicável, ao adquirir Conteúdo Digital, você aceita expressamente que o mesmo será colocado à sua disposição imediatamente. Por conseguinte, você renuncia expressamente ao seu direito de retratação no que diz respeito à compra de Conteúdos Digitais.**

## **> DADOS PESSOAIS**

Ao fazer um pedido nos nossos Sites ou Jogos, você pode ser levado a nos comunicar informações pessoais.

Para saber tudo sobre a maneira como processamos essas informações, leia atentamente a nossa Política de Privacidade, disponível na página: <https://account.ankama.com/pt/politica-confidencialidade>.

## > ATENDIMENTO AO CLIENTE

O site do Suporte (<https://support.ankama.com/hc/pt-br>) é o principal meio de acessar o atendimento ao cliente (doravante designado como “Suporte”). Para criar uma solicitação no site do Suporte, você deve criar uma conta de assistência, informando, em especial, um endereço de e-mail válido. Sua solicitação será registrada sob a forma de um ticket (identificável por um número com 7 algarismos).

## > RESPONSABILIDADE E GARANTIA

**10.1** O USUÁRIO REALIZA A UTILIZAÇÃO DOS CONTEÚDOS DIGITAIS POR SEU PRÓPRIO RISCO E INTEIRA RESPONSABILIDADE.

**10.2** OS CONTEÚDOS DIGITAIS SÃO FORNECIDOS EM SEU “ESTADO ORIGINAL”, SEM NENHUMA GARANTIA DE QUALQUER ESPÉCIE, EXPRESSA OU IMPLÍCITA. DENTRO DOS LIMITES IMPOSTOS PELA LEGISLAÇÃO, A ANKAMA EXCLUI TODA E QUALQUER GARANTIA RELATIVA AO VALOR MERCANTIL DOS CONTEÚDOS DIGITAIS, À SATISFAÇÃO DO USUÁRIO OU À APTIDÃO DOS MESMOS A RESPEITAR UMA UTILIZAÇÃO ESPECÍFICA.

**10.3** A ANKAMA NÃO OFERECE NENHUMA GARANTIA OU REEMBOLSO NO CASO DE UMA QUEDA DE PREÇO OU OFERTA PROMOCIONAL.

**10.4** A ANKAMA NÃO SERÁ RESPONSABILIZADA, DE FORMA ALGUMA, PELA PERDA OU POR DANOS, DE QUALQUER NATUREZA (INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, DANOS INDIRETOS, ACESSÓRIOS OU RESULTANTES DE PERDAS DE BENEFÍCIO, CESSAÇÃO DE ATIVIDADE, PERDA DE DADOS, PERDA DE CLIENTELA OU QUALQUER PERDA PECUNIÁRIA), DEVIDOS À COMPRA DOS CONTEÚDOS DIGITAIS.

**10.5** A ANKAMA NÃO PODERÁ SER CONSIDERADA COMO RESPONSÁVEL POR UM DANO RESULTANTE DA UTILIZAÇÃO DA REDE INTERNET, TAL COMO PERDA DE DADOS, INVASÃO, VÍRUS, INTERRUPTÃO DO SERVIÇO OU OUTROS PROBLEMAS INVOLUNTÁRIOS.

**10.6** A ANKAMA TAMBÉM NÃO PODERÁ SER CONSIDERADA COMO RESPONSÁVEL POR PROBLEMAS TÉCNICOS INDEPENDENTES DOS CONTEÚDOS DIGITAIS, TAIS COMO: PROBLEMAS DE COMUNICAÇÃO DEVIDO AO PROVEDOR DE ACESSO À INTERNET DO CLIENTE (POSSÍVEL LENTIDÃO OU INTERRUPTÃO), RESTRIÇÕES E LIMITES DA REDE INTERNET, ESPECIALMENTE EM MATÉRIA DE TRANSMISSÕES DE DADOS INFORMÁTICOS ATRAVÉS DAS REDES E DE VIOLAÇÃO DOS DADOS, PROBLEMAS TÉCNICOS ENCONTRADOS PELO HOSPEDEIRO DA ANKAMA. POR RAZÕES TÉCNICAS, EM ESPECIAL MANUTENÇÃO OU AVARIAS DE REDE, PODE OCORRER UMA INTERRUPTÃO MOMENTÂNEA DOS SERVIÇOS.



**10.7** EM ALGUNS PAÍSES, AS LEIS EM VIGOR PROÍBEM OU RESTRINGEM O LIVRE ACESSO A ALGUMAS OBRAS INTELECTUAIS: VOCÊ SE COMPROMETE A SE CERTIFICAR DE QUE, EM RELAÇÃO À LEGISLAÇÃO DO LOCAL EM QUE O PEDIDO TIVER SIDO FEITO, NÃO EXISTAM TAIS PROIBIÇÕES OU RESTRIÇÕES RELATIVAS AOS CONTEÚDOS DIGITAIS PEDIDOS. DE FORMA GERAL, NÃO RECAI SOBRE A ANKAMA NENHUMA RESPONSABILIDADE SE OS CONTEÚDOS DIGITAIS NÃO ESTIVEREM EM CONFORMIDADE COM A LEGISLAÇÃO DO LOCAL EM QUE TIVEREM SIDO PEDIDOS.

**10.8** A ANKAMA NÃO PODERÁ SER RESPONSABILIZADA NO QUE DIZ RESPEITO AOS CONTEÚDOS DIGITAIS SE O PEDIDO E O USO QUE VOCÊ FIZER DOS MESMOS TIVEREM CARÁTER ILÍCITO.

**10.9** Alguns países não autorizam as exclusões ou as limitações de responsabilidade. Assim, as limitações ou exclusões citadas poderão não ser aplicadas a você.

**10.10** Sob reserva das estipulações anteriores, se a Ankama for responsabilizada por causa da utilização que você fizer dos Conteúdos Digitais, o valor da indenização que você poderia reivindicar se limitará ao valor que você tiver pago expressamente pelo(s) Conteúdo(s) Digital(is).

## > DISPOSIÇÕES GERAIS

**11.1** Legislação aplicável: Estas CGV estão sujeitas à legislação francesa.

**11.2** Divisibilidade: Se uma das condições ou termos deste Contrato for considerado(a) como ilegal, inválido(a) ou inaplicável, esta condição ou termo será excluído(a) sem prejuízo da aplicação das outras disposições.

**11.3** Modificação das CGV: A Ankama se reserva o direito de alterar a qualquer momento o conteúdo das CGV a fim de atualizá-las em relação aos Conteúdos Digitais oferecidos. A data da última atualização inscrita na parte inferior das CGV permite que você fique ciente de qualquer alteração recente. As condições aplicáveis em qualquer litígio relativo a um pedido são as que estiverem em vigor na data de fornecimento do pedido em questão. Em todas as outras situações, as alterações efetuadas nas CGV aplicam-se de pleno direito na data em que forem publicadas nos Sites.

**11.4** Litígios: Todos os litígios que as operações de compra e venda concluídas em aplicação das CGV puderem provocar, tendo em vista sua validade, interpretação, execução, rescisão, suas consequências e suas continuidades, e que não possam ser resolvidos entre a Ankama e você serão submetidos aos tribunais competentes nas condições de direito comum.

O Usuário pode recorrer, em caso de contestação, a uma mediação convencional ou qualquer forma alternativa de resolução de desacordos.

Para os consumidores da União Europeia: a Comissão Europeia mantém à sua disposição uma plataforma de resolução online de litígios, acessível no seguinte link: <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>.

ANTES DE TODO E QUALQUER PEDIDO, VOCÊ RECONHECE ESTAR CIENTE E ACEITAR AS

PRESENTES CONDIÇÕES GERAIS DE VENDA, BEM COMO A NOSSA POLÍTICA DE PRIVACIDADE.

Última atualização: 19 de janeiro de 2021