



Conditions générales de vente

Version 6

> INTRODUCTION

Les présentes conditions générales de vente (ci-après les « **CGV** » ou le « **Contrat** ») s'appliquent à tous les achats de contenus numériques non fournis sur un support matériel (ci-après le « **Contenu numérique** » ou les « **Contenus Numériques** ») conclus entre vous (ci-après « **Vous** » ou l' « **Utilisateur** ») et Ankama Games, société par actions simplifiée, dont le siège social est sis 75 Boulevard d'Armentières à Roubaix (59100), France, immatriculée au RCS Lille Métropole sous le numéro 492 360 730 et dont le numéro de TVA est FR55492360730 (ci-après « **Ankama** », la « **Société** » ou « **Nous** »).

Les Contenus Numériques concernés par les CGV sont les suivants :

- Abonnements au jeu vidéo DOFUS (ci-après l' « **Abonnement** » ou les « **Abonnements** ») ;
- Crédits échangeables contre du contenu de jeu ou des services (ci-après les « **Crédits** ») ;
- Eléments de Jeux (tel que ce terme est défini à l'article 6.3 ci-après).

En passant commande d'un ou plusieurs Contenus Numériques sur l'un des sites internet édités par Ankama disposant d'un lien vers les CGV (ci-après les « **Sites** ») ou au sein de l'un des jeux vidéo édités par Ankama disposant d'un lien vers les CGV (ci-après les « **Jeux** »), y compris au sein des Jeux disponibles sous forme d'applications mobiles mises à disposition par Ankama sur des plateformes de téléchargement d'applications mobiles (ci-après les « **Applications** »), Vous Vous engagez à Vous conformer aux CGV.

Les présentes stipulations s'entendent sans préjudice des dispositions légales impératives en la matière et notamment celles prévues par le droit applicable dans votre pays de résidence habituelle.

Sauf preuve contraire, les données enregistrées par Ankama constituent la preuve de l'ensemble des transactions passées par Ankama et Vous. L'historique des transactions réalisées sur les Sites et au sein des Jeux (hors transactions réalisées au sein des Applications) entre Ankama et Vous est consultable à tout moment sur les Sites dans la rubrique Gestion de Compte.

ATTENTION : lorsque Vous achetez du Contenu Numérique, Vous acceptez expressément que celui-ci sera

mis à votre disposition immédiatement et, par conséquent, Vous renoncez donc expressément à votre droit de rétractation.

> COMPTE D'UTILISATEUR

2.1 Pour procéder à un achat de Contenu Numérique, **Vous devez impérativement être titulaire d'un compte Ankama** (ci-après le « **Compte** »).

Pour plus d'informations sur les règles de création de Compte, veuillez Vous reporter aux [Conditions Générales d'Utilisation](#) d'Ankama.

Pour procéder à un achat au sein d'une de nos Applications, Vous devez également être titulaire d'un compte créé auprès de la plateforme de téléchargement d'applications mobiles (ci-après la « **Plateforme d'applications** » ou les « **Plateformes d'applications** ») depuis laquelle Vous avez téléchargé l'Application (par exemple, Google Play pour Android ou App Store pour iOS). Pour plus d'informations sur les règles de création de compte, Nous Vous invitons à consulter les conditions d'utilisation de ces Plateformes d'applications.

2.2 Vous reconnaissez que Vous êtes une personne physique ayant atteint l'âge de la majorité dans votre pays de résidence habituelle ou, si Vous êtes mineur et que la loi de votre pays de résidence habituelle l'exige, avoir obtenu l'autorisation de votre représentant légal (parent ou tuteur). Vous reconnaissez également que Vous êtes juridiquement en état de contracter conformément à la loi, la jurisprudence ou aux usages de votre pays de résidence habituelle.

> DISPONIBILITE

Nos offres de Contenus Numériques sont valables tant qu'elles sont visibles sur les Sites ou au sein de nos Jeux. Elles peuvent être retirées ou modifiées à tout moment.

> PRIX ET PAIEMENT

4.1 Vous pouvez acquérir des Contenus Numériques par l'un des moyens de paiement proposés par la Société. **Les moyens de paiements disponibles sont fonction des Contenus Numériques que Vous souhaitez acquérir et de votre pays de résidence. De même, le prix d'un Contenu Numérique peut varier selon le moyen de paiement sélectionné et selon votre pays de résidence. La Société ne pourra être tenue pour responsable si l'un des moyens de paiement habituellement disponible pour le Contenu Numérique concerné ne l'est pas au moment de votre commande.**

Certains moyens de paiement sont gérés par des prestataires de service de paiement pour lesquels des conditions et des frais supplémentaires peuvent s'appliquer. Merci de vérifier ces conditions et frais supplémentaires éventuels avant de passer commande. Vous pouvez également être amené à créer un compte auprès de ce prestataire de paiement (par exemple, Paypal).

En cas de commande via une Application, les paiements seront traités par la Plateforme d'applications utilisée.

4.2

Sauf exception, les tarifs sont fixés dans la monnaie de votre pays de résidence et taxes comprises. Ils ne tiennent pas compte des éventuels taux de change et frais liés à un mode de paiement particulier. Tous les frais consécutifs aux opérations bancaires, notamment lors d'un virement international, sont à votre charge. Si la somme due pour l'achat du Contenu Numérique ne Nous parvient pas dans son intégralité, Nous ne pourrions pas valider votre commande. Nous pourrions alors Vous proposer soit de compléter votre paiement, soit d'annuler votre commande et de Vous rembourser les sommes que Nous aurons perçues dans le cadre de ce paiement. **Les frais de communication liés à l'acquisition et à l'utilisation de Contenus Numériques restent à la charge de l'Utilisateur.**

4.3 La Société peut à tout moment modifier ses tarifs, sans avertissement préalable. Toutefois, en cas de paiement par un moyen non instantané (par exemple, le chèque), le tarif applicable sera celui en vigueur le jour où le contrat a été conclu.

4.4 Vous reconnaissez que tous les paiements que Vous effectuez sur les Sites ou au sein des Jeux, pour Vous-même ou pour toute personne que Vous représentez, le sont avec l'autorisation du titulaire du moyen de paiement utilisé, à défaut, les règles prévues à l'Article 4.5 s'appliqueront. En tout état de cause, si Vous n'avez pas atteint l'âge de la majorité dans votre pays de résidence habituelle, Vous devez obtenir l'autorisation de votre représentant légal avant d'effectuer tout paiement sur nos Sites ou au sein de nos Jeux, si la loi ou la jurisprudence ou les usages applicables l'exigent.

4.5 Vous reconnaissez et acceptez que la Société n'est en aucun cas responsable des paiements effectués frauduleusement sur ses Sites et Jeux, et ce, peu importe le moyen de paiement utilisé. S'il s'avère que Vous avez effectué un paiement frauduleux, c'est-à-dire sans le consentement libre et éclairé du titulaire du moyen de paiement, Ankama se réserve le droit de Vous sanctionner et engager les poursuites judiciaires qui s'imposent à votre encontre. Notez que Vous trouverez plus d'informations sur les sanctions non financières dans les [Conditions Générales d'utilisation](#) et que ces sanctions pourront aller jusqu'à la suspension définitive de votre Compte.

De même, si Vous avez communiqué vos identifiants à un tiers qui réalisera un paiement frauduleux, Ankama pourra alors prendre les mêmes sanctions vis-à-vis de Vous.

4.6 Certains Contenus Numériques sont achetables en échange de codes Audiotel. Vous reconnaissez que toute personne recourant aux services Audiotel est réputée être titulaire de la ligne téléphonique fixe ou de l'abonnement de téléphonie mobile (ci-après l'« **Abonné** ») utilisé pour générer les codes Audiotel ou est réputée avoir obtenu l'accord de celui-ci. Les codes Audiotel ainsi que les SMS (Short Message Service) ne sont pas fournis par la Société, mais par une société tierce. Les appels et les SMS surtaxés émis depuis le poste téléphonique ou le téléphone mobile de l'Abonné, en vue de l'obtention des codes Audiotel, sont facturés par l'opérateur téléphonique. **Ankama ne peut être tenue responsable de l'utilisation faite du poste téléphonique ou du téléphone portable de l'Abonné, ni des factures qui en découlent. En cas d'utilisation non autorisée ou de piratage du poste téléphonique ou du téléphone portable, l'Abonné doit se rapprocher de son opérateur. En conséquence, Vous reconnaissez que l'Abonné est responsable de l'usage du ou des postes téléphoniques d'abonnement dont il est titulaire.**

4.7 Conformément à nos [Conditions générales d'utilisation](#), il est strictement interdit de vendre ou d'échanger dans nos Jeux et forums ou partout ailleurs les codes Audiotels acquis sur nos Sites.

> MODE D'ACHAT ET CONFIRMATION DE LA COMMANDE

5.1 Pour une commande sur nos Sites :

Après avoir sélectionné un Contenu Numérique sur nos Sites, il Vous sera demandé de Vous identifier sur votre Compte. S'il s'agit de votre premier paiement sur nos Sites, Ankama Vous demandera de certifier votre Compte. Nous Vous invitons à consulter nos [Conditions Générales d'Utilisation](#) pour en savoir plus sur la certification du Compte.

Quel que soit le Contenu Numérique sélectionné, un récapitulatif de votre commande Vous est présenté avant confirmation.

Vous recevrez par courrier électronique une confirmation que votre commande a bien été prise en compte.

5.2 Pour une commande au sein de nos Jeux (hors commande au sein de nos Applications) :

Certains Jeux disposent d'une boutique Vous permettant d'acquérir des Contenus Numériques au moyen d'une carte de paiement préalablement enregistrée sur votre Compte (voir article 5.7 ci-dessous).

Après avoir sélectionné un Contenu Numérique au sein d'une boutique disponible en jeu, il Vous sera demandé de procéder à son paiement. Si aucune carte de paiement n'est enregistrée sur votre Compte, Vous serez automatiquement redirigé vers nos Sites pour procéder au paiement. Si une carte de paiement est enregistrée sur votre Compte, Vous aurez la possibilité (mais pas l'obligation) de procéder au paiement de votre commande au moyen de cette carte. Un code de vérification Vous sera demandé avant la validation de votre commande.

Vous recevrez par courrier électronique une confirmation que votre commande a bien été prise en compte.

5.3 Pour une commande au sein de nos Applications :

Le processus de validation, de confirmation et de paiement de la commande dépend de la Plateforme d'applications utilisée et des paramètres que Vous avez sélectionnés sur votre appareil mobile. Nous Vous invitons à consulter les conditions d'utilisation et de vente de ces plateformes pour en savoir plus.

5.4 Votre commande est acceptée et le contrat est conclu lorsqu'un email de confirmation Vous est envoyé ou lorsque Nous activons l'accès au Contenu Numérique. Sauf choix d'un paiement par un moyen non instantané (par exemple, le chèque), le Contenu Numérique Vous est vendu sur une base de prépaiement et par conséquent le paiement est dû à la commande.

5.5 Dans le cadre d'un contrat conclu avec un instrument de paiement ne permettant pas l'encaissement irrévocable à la commande de la somme due, le contrat sera résolu de plein droit si la somme due n'est pas effectivement encaissée par Nous au plus tard dans les dix (10) jours suivant la date de formation du contrat.

5.6 Dans le cadre de la lutte contre la fraude aux moyens de paiement ayant pour but de sécuriser les transactions de ses clients, Ankama pourra Vous demander de fournir un justificatif d'identité et/ou un justificatif de domicile avant de valider votre commande.

La commande ne sera alors définitive qu'à réception par Ankama de ces documents et envoi de l'e-mail de confirmation. A défaut de la réception de ces pièces dans le délai imparti ou si celles-ci ne permettent pas d'identifier de manière certaine l'auteur de la commande et la réalité de sa domiciliation, Ankama se réserve le droit de ne pas accepter la commande.

Ankama se réserve également le droit de refuser une commande s'il existe un paiement au titre d'une précédente commande non encore régularisé ou en cas d'un niveau de commande anormalement élevé.

5.7 Vous avez la possibilité, lors de votre commande sur certains Sites, d'enregistrer vos données de carte de paiement afin de ne plus avoir à les saisir lors de vos prochains achats sur certains Sites et/ou certains Jeux.

Vos données de carte de paiement sont enregistrées de façon sécurisée auprès de notre prestataire de services de paiement.

Vous pouvez à tout moment consulter la liste des cartes de paiement enregistrées dans la gestion de Compte Ankama, rubrique « Paiements » puis « Gérer mes moyens de paiement ». Vous aurez alors la possibilité de supprimer la ou les cartes de paiement enregistrée(s).

Chaque fois que Vous souhaitez procéder à un paiement au moyen d'une carte de paiement déjà enregistrée sur votre Compte, Vous devrez saisir un code de vérification. Ce code de vérification Vous sera envoyé par courrier électronique ou par SMS, selon le choix que vous aurez effectué au moment où Vous avez accepté que vos coordonnées bancaires soient enregistrées. Si Vous souhaitez modifier ce choix, Vous devez Vous rendre dans la gestion de Compte, supprimer la carte enregistrée puis l'enregistrer à nouveau en optant pour l'autre dispositif de sécurité.

> CONTENUS NUMERIQUES

6.1 Abonnements au jeu vidéo DOFUS

6.1.1 Sur le site www.dofus.com, la Société peut proposer des Abonnements pour accéder à l'intégralité du jeu DOFUS.

6.1.2 Pour sélectionner un Abonnement, Vous devez Vous rendre dans la rubrique « Abonnement » du site. Vous pourrez ensuite sélectionner la durée d'Abonnement que Vous souhaitez acquérir, Vous identifier sur votre Compte et choisir votre moyen de paiement.

6.1.3 Vous pouvez consulter l'état de votre (vos) Abonnement(s) dans la rubrique Gestion de Compte des Sites.

6.1.4 Le début de l'Abonnement est fixé au moment précis de son activation sur les serveurs de la Société. Si le paiement est instantané (par exemple en cas de paiement par carte bancaire), l'activation est immédiate. Dans tous les autres cas (par exemple en cas de paiement par chèque ou virement bancaire), l'activation n'aura lieu qu'à réception et encaissement par la Société de votre paiement.

6.1.5 Sauf cas particulier, la durée d'Abonnement est calculée de la manière suivante :

- 1 semaine = 7 jours
- 1 mois = 30 jours
- 3 mois = 90 jours
- 6 mois = 180 jours

- 1 an = 360 jours

6.1.6 L'Abonnement prend fin à l'échéance de la durée d'abonnement choisie par l'Utilisateur, sauf si la clôture de votre Compte intervient avant cette échéance.

6.2 Crédits

6.2.1 Sur ses Sites et au sein des Jeux, la Société peut Vous proposer d'acquérir des droits d'utilisation sur des Crédits, notamment des Ogrines (crédits échangeables contre des abonnements, des objets virtuels ou des services utilisables dans certains Jeux, notamment DOFUS, WAKFU et KROSMaster), des Goulaines (crédits échangeables contre des objets virtuels ou des services utilisables dans le jeu vidéo DOFUS TOUCH) et des Kamas KrosMaga (crédits échangeables contre des cartes virtuelles sous forme de boosters ou de decks et des services utilisables au sein du jeu KROSMAGA). Les Crédits Vous permettent d'accéder à du contenu mis à votre disposition par Ankama sur les Sites et/ou dans certains Jeux.

En passant commande de Crédits, Vous reconnaissez avoir pris connaissance de l'article 9 de nos Conditions Générales d'Utilisation.

6.2.2 Conditions particulières aux Ogrines : pour sélectionner des Ogrines, Vous devez Vous rendre dans la rubrique « Ogrines » des Sites. Vous pourrez ensuite sélectionner le nombre d'Ogrines que Vous souhaitez acquérir, Vous identifier sur votre Compte et choisir votre moyen de paiement. Vous pouvez consulter votre solde d'Ogrines dans la rubrique Gestion du Compte des Sites.

6.2.3 Les Crédits sont valables dès qu'ils ont été crédités sur votre Compte par Ankama et expirent le jour de la clôture de votre Compte.

6.2.4 Ankama peut, à sa seule discrétion, décider de limiter le nombre de Crédits que Vous pouvez acheter en une seule fois et/ou pouvez conserver sur votre Compte à tout moment.

6.2.5 Quelle que soit la terminologie utilisée, Ankama ne vous fournit qu'un droit d'utilisation sur les Crédits et non un droit de propriété, ce que vous reconnaissez expressément. Vous reconnaissez que les Crédits n'ont aucune valeur financière dans le monde réel et ne constituent en aucun cas une monnaie ou un bien quel qu'il soit. Vous ne devez en aucun cas transférer, vendre ou autrement échanger (ni tenter de le faire) des droits d'utilisation sur les Crédits en-dehors des Sites, des Jeux et de leurs règles.

6.3 Éléments de Jeux

6.3.1 Ankama Vous permet d'acquérir des droits d'utilisation sur des Éléments de Jeux, tels que définis ci-après. Par Éléments de Jeux, il faut entendre tous les éléments qui Vous sont proposés à l'achat sur les Sites ou au sein des Jeux, y compris, mais sans s'y limiter, les objets virtuels, cartes, éléments de personnalisation et services utilisables au sein des Jeux.

En passant commande d'Éléments de Jeux, Vous reconnaissez avoir pris connaissance de l'article 5.4 de nos Conditions Générales d'Utilisation.

6.3.2 Quelle que soit la terminologie utilisée, Ankama ne Vous fournit qu'un droit d'utilisation sur les Éléments

de Jeux et non un droit de propriété, ce que Vous reconnaissez expressément. Vous reconnaissez que les Eléments de Jeux sont et restent la propriété exclusive de la Société. Vous reconnaissez que les Eléments de Jeux n'ont aucune valeur financière dans le monde réel et ne constitue en aucun cas une monnaie ou un bien quel qu'il soit. Vous ne devez en aucun cas transférer, vendre ou autrement échanger (ni tenter de le faire) des droits d'utilisation sur des Eléments de Jeux en-dehors des Jeux et de leurs règles.

6.3.3 Veuillez noter que les Eléments de Jeux peuvent avoir une date d'expiration. En tout état de cause, les Eléments de Jeux étant associés à votre Compte, Vous n'aurez plus accès à ces éléments en cas de clôture de votre Compte, quelle qu'en soit la cause, sans que Vous puissiez prétendre à un quelconque dédommagement, de quelque nature de que ce soit.

> REMBOURSEMENT – RETRACTATION

7.1 Remboursement

Les Contenus Numériques NE DONNENT DROIT A AUCUN REMBOURSEMENT, même en cas de non-utilisation. Ankama n'est pas responsable des erreurs ou omissions de l'Utilisateur.

7.2 Rétractation

Conformément à la législation applicable, lorsque Vous achetez du Contenu Numérique, Vous acceptez expressément que celui-ci sera mis à votre disposition immédiatement. Par conséquent, Vous renoncez expressément à l'exercice de Votre droit de rétractation en ce qui concerne l'achat de Contenus Numériques.

> DONNEES PERSONNELLES

En passant commande sur nos Sites ou au sein de nos Jeux, Vous pouvez être amené à Nous communiquer des informations personnelles. Les informations personnelles recueillies font l'objet d'un traitement informatique ayant pour finalités le traitement de votre commande et la lutte contre la fraude aux moyens de paiement.

Conformément à la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978 modifiée en 2004, Vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui Vous concernent. Vous pouvez exercer ce droit via le Support, <https://support.ankama.com/hc/fr>, ou par voie postale, ANKAMA - Infos Personnelles, 75 bd d'Armentières, BP 60403, 59057 Roubaix cedex 1, FRANCE en indiquant vos noms, prénoms, adresse mail et adresse de votre domicile et en justifiant de votre identité. Vous pouvez également, pour des motifs légitimes, Vous opposer au traitement des données Vous concernant.

Pour toute information sur la manière dont sont traitées vos données personnelles, consultez notre [Politique de confidentialité](#).

> SERVICE CLIENT

9.1 Le site du Support (<https://support.ankama.com/hc/fr>) est le moyen d'accès privilégié au service client (ci-après le « **Support** »). Pour créer une demande sur le site du Support, Vous devez créer un compte d'assistance en renseignant notamment une adresse e-mail valide. Votre demande sera enregistrée sous la forme d'un ticket (identifiable par un numéro à 7 chiffres).

9.2 Vous pouvez également contacter le Support par :

- Voie postale à l'adresse suivante :

ANKAMA
Service Support
BP 60403.
59057 Roubaix Cedex 1

- Téléphone au 03 20 36 36 09 (tarif d'un appel local)

L'équipe Support prend les appels du lundi au vendredi (hors jours fériés légaux en France) de 10h à 12h30 et de 14h à 18h (heure de Paris - France).

> RESPONSABILITE ET GARANTIE

10.1 L'UTILISATION DES CONTENUS NUMERIQUES S'EFFECTUE SOUS L'ENTIERE RESPONSABILITE ET AUX RISQUES DE L'UTILISATEUR.

10.2 LES CONTENUS NUMERIQUES SONT FOURNIS « EN L'ETAT », SANS AUCUNE GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPRESSE OU IMPLICITE. DANS LES LIMITES IMPOSEES PAR LA LOI, ANKAMA EXCLUT TOUTE GARANTIE RELATIVE A LA VALEUR MARCHANDE DES CONTENUS NUMERIQUES, LA SATISFACTION DE L'UTILISATEUR OU LEUR APTITUDE A REpondre A UNE UTILISATION PARTICULIERE.

10.3 ANKAMA N'OFFRE AUCUNE GARANTIE OU REMBOURSEMENT DANS LE CAS D'UNE BAISSSE DE PRIX OU D'UNE OFFRE PROMOTIONNELLE.

10.4 ANKAMA NE SERA TENUE RESPONSABLE, DE QUELQUE FAÇON QUE CE SOIT, DE LA PERTE OU DES DOMMAGES, DE QUELQUE NATURE QU'ILS SOIENT (Y COMPRIS MAIS SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES INDIRECTS, ACCESSOIRES OU CONSECUTIFS POUR PERTE DE BENEFICE, ARRET D'EXPLOITATION, PERTE DE DONNEES, PERTE DE CLIENTELE OU TOUTE PERTE PECUNIAIRE) DU FAIT DE L'ACHAT DES CONTENUS NUMERIQUES.

10.5 LA RESPONSABILITE D'ANKAMA NE POURRA ETRE ENGAGEE POUR UN DOMMAGE RESULTANT DE L'UTILISATION DU RESEAU INTERNET TEL QUE PERTE DE DONNEES, INTRUSION, VIRUS, RUPTURE DU SERVICE, OU AUTRES PROBLEMES INVOLONTAIRES.

10.6 ANKAMA NE SAURAIT ETRE TENUE PAR AILLEURS RESPONSABLE DES PROBLEMES

TECHNIQUES INDEPENDANTS DES CONTENUS NUMERIQUES, TELS QUE : DES PROBLEMES DE COMMUNICATION DUS AU FOURNISSEUR ACCES INTERNET DU CLIENT (LENTEUR OU INTERRUPTION TOUJOURS POSSIBLE), CONTRAINTES ET LIMITES DU RESEAU INTERNET, NOTAMMENT EN MATIERE DE TRANSMISSIONS DE DONNEES D'INFORMATIONS VIA LES RESEAUX ET D'ATTEINTE AUX DONNEES, PROBLEMES TECHNIQUES RENCONTRES PAR L'HEBERGEUR D'ANKAMA. POUR DES RAISONS TECHNIQUES, NOTAMMENT DE MAINTENANCE OU DE PANNE DE RESEAU, UNE INTERRUPTION MOMENTANEE DES SERVICES EST POSSIBLE.

10.7 DANS CERTAINS PAYS, LES LOIS EN VIGUEUR INTERDISENT OU RESTREIGNENT LE LIBRE ACCES A CERTAINES ŒUVRES DE L'ESPRIT ; VOUS VOUS ENGAGEZ A VERIFIER QU'AU REGARD DE LA LOI DU LIEU DE SA COMMANDE, IL N'EXISTE PAS DE SEMBLABLES INTERDITS OU RESTRICTIONS CONCERNANT LES CONTENUS NUMERIQUES COMMANDES. DE MANIERE GENERALE, ANKAMA N'ENCOURRA AUCUNE RESPONSABILITE SI LES CONTENUS NUMERIQUES NE SONT PAS CONFORMES A LA LEGISLATION DU LIEU DE LEUR COMMANDE.

10.8 LA RESPONSABILITE D'ANKAMA CONCERNANT LES CONTENUS NUMERIQUES NE POURRA ETRE ENGAGEE DU FAIT DU CARACTERE ILLICITE DE LA COMMANDE ET DE L'USAGE QUE VOUS EN FAITES.

10.9 Certains pays n'autorisent pas les exclusions ou les limitations de responsabilité. Ainsi, les limitations ou exclusions citées peuvent ne pas s'appliquer à Vous.

10.10 Sous réserve des stipulations qui précèdent, si la responsabilité d'Ankama devait être engagée dans le cadre de votre utilisation des Contenus Numériques, le montant de l'indemnisation à laquelle Vous pourriez prétendre est limité au montant que Vous avez expressément payé pour le(s) Contenu(s) Numérique(s).

> DISPOSITIONS GENERALES

11.1 Loi applicable : Les CGV sont soumises à la loi française et à la langue française.

11.2 Divisibilité : Si l'une des conditions ou termes de ce Contrat était considéré(e) comme illégal(e), invalide ou inapplicable, cette condition ou ce terme sera supprimé(e) sans préjudice de l'application des autres dispositions.

11.3 Modification des CGV : Ankama se réserve le droit de modifier à tout moment le contenu des CGV afin de les tenir à jour avec les Contenus Numériques proposés. La date de dernière mise à jour inscrite en bas des CGV Vous permet d'être avisé de toute modification récente. Les conditions applicables pour tout litige concernant une commande sont alors celles en vigueur à la date de passation de ladite commande. Dans tous les autres cas, les modifications apportées aux CGV s'appliquent de plein droit à la date de publication sur les Sites.

11.4 Litiges : Tous les litiges auxquels les opérations d'achat et de vente conclues en application des CGV pourraient donner lieu, concernant tant leur validité, leur interprétation, leur exécution, leur résiliation, leurs conséquences et leurs suites et qui n'auraient pu être résolues entre Ankama et Vous seront soumis aux tribunaux compétents dans les conditions de droit commun.

L'Utilisateur est informé de la possibilité de recourir, en cas de contestation, à une médiation conventionnelle ou à tout mode alternatif de règlement des différends.

Pour les consommateurs de l'Union européenne : la Commission européenne met à disposition une plateforme de règlement en ligne des litiges accessible au lien suivant : <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>.

AVANT TOUTE COMMANDE, VOUS RECONNAISSEZ AVOIR PRIS CONNAISSANCE ET ACCEPTE LES PRÉSENTES CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE AINSI QUE NOTRE POLITIQUE DE CONFIDENTIALITÉ.

Dernière mise à jour : 11 octobre 2016