

CD PROJEKT RED - GWENT
Nutzungsvereinbarung
Letzte Aktualisierung: 29. August 2017

Überblick:

1. Dies sind die rechtlich bindenden Regelungen für Gwent und zugehörige Leistungen ([hier](#) abrufbar).
2. Du erhältst das personengebundene, beschränkte Recht, Gwent zu spielen (aber Gwent gehört CD PROJEKT RED).
3. Es gibt klare Regeln, was du mit Gwent tun bzw. nicht tun darfst (z. B. nicht betrügen, nett zu anderen sein).
4. In unserer [Datenschutzrichtlinie](#) erklären wir dir, welche Informationen wir sammeln und wie wir sie schützen. In den [Richtlinien zu Fan-Inhalten](#) zeigen wir dir, was du im Bezug auf Gwent alles machen kannst (z. B. Fan-Bilder, Community-Seiten).

Okay, das wäre erledigt. Hallo! Wir sind CD PROJEKT RED, ein Teil von CD PROJEKT S.A., und wir machen Spiele – du hast vielleicht schon mal von der Witcher-Serie gehört. Die ist von uns. Wir haben Gwent zusammen mit unserer Schwesterfirma GOG entwickelt (die auch zu CD PROJEKT S.A. gehört). GOG gehört die Vertriebsplattform für das Spiel, GOG.com (später gibt es noch ein paar weitere Informationen zu GOG). Wir haben diese Gwent-Nutzungsvereinbarung (oder kurz "Vereinbarung") erstellt, um dir zu erklären, was du alles mit Gwent tun kannst (und was nicht. Wir haben dabei versucht, alles so einfach zu halten, wie es rechtlich möglich ist. Deshalb gibt es auch immer wieder kurze Zusammenfassungen, die dir helfen sollen, den Inhalt der Vereinbarung zu verstehen. Wichtig und rechtlich verbindlich sind allerdings die ausführlicheren Volltextpassagen.

Volltext

Kurzzusammenfassung

1. ÜBER DIESE VEREINBARUNG

Diese Vereinbarung ist ein rechtsverbindlicher Vertrag zwischen dir und CD PROJEKT S.A., ul. Jagiellońska 74; 03-301, Warschau, Polen (im Folgenden nennen wir uns "**CD PROJEKT RED**", denn CD PROJEKT S.A. ist die juristische Person, zu der CD PROJEKT RED gehört). Diese Vereinbarung gilt für unser Videospiel Gwent und für sämtliche Schlüssel oder Codes, die dir Zugang zum Spiel oder Teilen davon gewähren, für virtuelle Gwent-Güter und -Währung (wie im Folgenden definiert), E-Sports-Turniere und -Events, sowie für sämtliche offiziellen Leistungen in Verbindung mit Gwent, einschließlich (aber nicht beschränkt auf) Nutzerkonten, Kundendienst und technischen Support von uns (dies alles fassen wir unter dem Begriff "**Gwent**" zusammen). Die Vereinbarung wird dir vorgelegt und ist für dich und uns bindend, sobald du Gwent herunterlädst, installierst oder nutzt. Wenn du dem nicht zustimmst, dann nutze Gwent bitte auch nicht.

Diese Vereinbarung gilt nur für Gwent – rechtliche Regelungen für andere Spiele und Dienste von CD PROJEKT RED findest du [hier](#). Um es noch mal ausdrücklich zu sagen: Unsere allgemeine [Nutzungsvereinbarung](#) gilt NICHT für Gwent.

Wichtig: Bitte lies dir auch unsere [Richtlinien zu Fan-Inhalten](#), sonstige Hinweise zu Gwent, [Regeln für Gwent Masters](#) und unsere [Gwent-Datenschutzrichtlinie](#) durch.

In diesem Dokument wird erklärt, was Gwent ist und wie du es nutzen kannst. Wir haben kurze, einfache Erklärungen dieser Voraussetzungen eingefügt, um es dir etwas leichter zu machen. Rechtsverbindlich sind aber immer die Volltextpassagen.

Für unsere anderen Spiele gelten eigene rechtliche Regelungen. Es gibt außerdem noch eine Gwent-Datenschutzrichtlinie (Links findest du gegenüber).

2. EIN BESONDERER HINWEIS ZU KINDERN

Wenn du älter als 18 Jahre bist, dann willkommen bei Gwent! Wenn du zwischen 13 und 18 bist, heißen wir dich ebenso herzlich willkommen – müssen dich aber bitten, diese Vereinbarung deinen Eltern oder gesetzlichen Vertretern vorzulegen, die ihr in deinem Namen zustimmen müssen (das liegt daran, dass in Deutschland Personen unter 18 Jahren nicht uneingeschränkt geschäftsfähig sind und daher keine Verträge wie diese Vereinbarung eingehen können). Außerdem sollten sie dich beaufsichtigen, wenn du Gwent nutzt. Gwent hat eine Alterseinstufung, die angezeigt wird, wenn du das Spiel beginnst. Wenn du unter 13 bist, müssen wir dir leider sagen, dass du Gwent nicht herunterladen, spielen oder anderweitig nutzen darfst.

Wenn du noch keine 18 bist, brauchst du die Erlaubnis deiner Eltern/gesetzlichen Vertreter, um Gwent nutzen zu dürfen. Wir wissen, dass das irgendwie komisch ist, aber wir haben uns das nicht ausgedacht, es ist ganz einfach eine rechtsverbindliche Vorschrift.

3. DIE NUTZUNG VON GWENT

Auch wenn es sich seltsam anhört, weil man Gwent kostenlos spielen kann: Wir müssen dir eine Erlaubnis erteilen, bevor du es spielen darfst! Daher bekommst du von uns eine personengebundene, zeitlich befristete, beschränkte, widerrufbare, einfache, nicht übertragbare und nicht abtretbare Lizenz, mit der es dir erlaubt ist, Gwent auf autorisierten Geräten/Plattformen zu zeigen, anzusehen, herunterzuladen, zu installieren, zu spielen und zu nutzen. Diese Lizenz gilt nur für den persönlichen Gebrauch (du kannst sie also nicht abgeben, verkaufen, verleihen, verschenken, zuweisen, untervergeben oder anderweitig übertragen) und beinhaltet keinerlei Eigentumsrechte an Gwent.

Du hast das persönliche Recht, Gwent zu spielen. Wir würden uns freuen, wenn du auch deine Freunde einladen würdest. Aber denk daran, dass sie ihre eigenen Konten anlegen müssen!

4. GWENT-BETAZUGANG

4.1 Gwent wird vor der offiziellen Veröffentlichung in zwei Versionen erscheinen: eine für die offene Beta, die andere für die geschlossene Beta. So können wir die Funktionen, Möglichkeiten und die Leistung des Spiels testen. Für beide Betaversionen gilt:

- Wir legen die Bedingungen und Voraussetzungen für den Zugang zur Beta fest. Es liegt allein bei uns, wann und wie lange die Beta zur Verfügung steht und wer Zugang zu ihr erhält.
- Zugang zur geschlossenen Beta ist nur über die Eingabe eines Zugangscodes (den wir dir zur Verfügung stellen) auf unserer zuvor festgelegten Webseite (die wir dir nennen) möglich.
- Nach der Registrierung für die geschlossene Beta kann es zu Wartezeiten kommen, abhängig von der Zahl der Personen, die sich registrieren, und von der Auslastung unserer Server sowie anderer technischer Aspekte. Wir werden unser Möglichstes tun, dich auf dem Laufenden zu halten!
- Wir gehen davon aus, dass du über dieselbe Webseite oder GOG Galaxy Zugang zur offenen Beta erhältst. Wir werden dich informieren, falls andere Geräte/Plattformen während der Beta-Testphase verfügbar werden, und werden dir erklären, wie du diese nutzt.

Gwent wird zunächst als Beta veröffentlicht. Betaversionen beinhalten nicht den vollen Funktionsumfang. Aber keine Angst, dein Computer sollte durch die Betas nicht explodieren!

Während der Betas werden die Server/Fortschritte vermutlich mehrfach zurückgesetzt. Keine Sorge, deine Einkäufe werden entweder übertragen oder ersetzt! (Bitte beachte, dass wir keine Barauszahlungen vornehmen werden.)

- Die Betas sind zeitlich begrenzt. Wir entscheiden, wann sie beendet werden und wir in die nächste Phase der Entwicklung eintreten (d. h. offene Beta oder offizielle Veröffentlichung).
- Zwischen der offenen und der geschlossenen Beta kann es sein, dass wir die Server/Fortschritte komplett zurücksetzen müssen. Dadurch wird dein Nutzerkonto vermutlich ebenfalls auf seinen Ursprungszustand zurückgesetzt (es gelten allerdings sämtliche vertraglichen Ergänzungen, die wir ihm Rahmen der Beta machen). Virtuelle Güter und virtuelles Geld (wie im Folgenden definiert), die du vor einer solchen Rücksetzung gekauft hast, werden nach unserem Ermessen übertragen oder durch gleichwertige virtuelle Güter oder virtuelles Geld ersetzt. Barauszahlungen in Verbindung mit Rücksetzungen sind nicht möglich.
- Während der Beta können wir Funktionen in Gwent verändern oder entfernen, um das Spiel zu testen, zu verbessern und auf die offizielle Veröffentlichung vorzubereiten.
- Falls es Teile in der Beta von Gwent gibt, die vertraulich behandelt werden müssen, werden wir dich gesondert darauf hinweisen. Bitte behandle diese Information bezüglich Gwent-Betas dann auch vertraulich.
- Gelegentlich wirst du unter Umständen eingeladen, an einem freiwilligen Feedback-Prozess teilzunehmen. Wir wären dir sehr dankbar, wenn du dir die Zeit nehmen würdest und deine Meinung mit uns teilst. Schließlich wollen wir, dass Gwent so gut wie nur möglich wird.
- Der Sinn der Betas ist es, dir Zugang zu etwas völlig Neuem zu gewähren. Wir erwarten allerdings auch, dass du dir bewusst machst, dass es sich um ein unfertiges Produkt handelt. Wir stellen die Betas daher in ihrer jeweiligen Form zu Verfügung, ohne jedwede weitere Versprechungen. Die Betas beinhalten zudem vermutlich nicht sämtliche Funktionen und Inhalte aus den Betas können sich noch ändern.
- Wir wollen, dass *du* Gwent spielst und damit Spaß hast, also verkaufe deinen Zugang zur Beta nicht oder übertrage ihn nicht auf andere.
- Es kann sein, dass wir weitere Nutzungsbedingungen für die Betas aufstellen. In diesem Fall werden wir dich vorab darüber informieren.

5. NUTZERKONTEN

- 5.1 Nutzerkonto benötigt. Um Gwent spielen zu können, musst du für deine Plattform ein Nutzerkonto anlegen oder ein bestehendes Konto verwenden (falls du eins hast). Für viele Plattformen (einschließlich des PCs) wirst du ein GOG-Konto nutzen müssen. Je nach Plattform bist du auch auf das "GOG Galaxy"-Vertriebssystem angewiesen, um das Spiel herunterzuladen/zu spielen (GOG ist unsere Schwesterfirma). Bitte beachte, dass der GOG-Dienst eigene [rechtliche Regelungen](#) zur Nutzung hat (ja, es sind leider noch mehr juristische Formulierungen). GOG ist verantwortlich für die Nutzung von GOG.com und GOG Galaxy. Wenn du Probleme oder Fragen zu diesen Diensten hast, kann GOG dir

Du brauchst ein Nutzerkonto, um Gwent spielen zu können. Unter Umständen ist auch ein GOG-Konto erforderlich, das von GOG bereitgestellt wird, einer Schwesterfirma von uns, die uns bei der Entwicklung von Gwent unterstützt hat. Also keine Sorge, du bist dort in guten Händen!

sicher weiterhelfen.

- 5.2 Schutz von Nutzerkonten. Du musst dein Nutzerkonto schützen, denn du bist dafür verantwortlich, was mit deinem Konto geschieht. Achte insbesondere darauf, dein Passwort zu schützen! Um Gwent, Gwent-Nutzer und CD PROJEKT RED zu schützen, behalten wir uns das Recht vor, Nutzerkonten abzulehnen, falls sie wesentlich gegen die Gwent-Nutzungsvereinbarung oder andere rechtliche Regelungen verstoßen, auf die in diesem Dokument verwiesen werden.

6. MINDESTANFORDERUNGEN UND ÜBERWACHUNG

Mindestanforderungen. Die technischen Mindestanforderungen für Gwent hängen von dem Gerät/der Plattform ab, für die du dich entschieden hast. Sie werden dir in jedem Fall mitgeteilt. Bitte vergewissere dich, dass dein System diese Voraussetzungen erfüllt, bevor du das Spiel herunterlädst! Um Gwent online spielen zu können, musst du außerdem Zugang zum Internet haben (für den Zugang hast du selbst zu sorgen). Es gibt kein digitales Rechtemanagement und keinen Kopierschutz in Gwent, allerdings setzen einige Konsolen-/Gerätehersteller Sicherheitstechnologien ein, die allerdings nicht unserer Kontrolle unterstehen.

Die Minimalvoraussetzungen für Gwent hängen von dem Gerät/dem System/der Plattform ab, das/die du nutzt.

7. PATCHES, UPDATES UND ÄNDERUNGEN

In Zukunft werden wir unter Umständen Patches und Updates veröffentlichen oder Änderungen an Gwent vornehmen (zum Beispiel Funktionen hinzufügen oder entfernen, Bugs beheben, das Balancing im Spiel verändern oder die "Wirtschaft" im Spiel anpassen), die eine verpflichtende und/oder automatische Aktualisierung zur Folge haben (ältere Versionen können in der Folge unter Umständen nicht mehr genutzt werden). Ja, das bedeutet vermutlich, dass bestimmte Karten abgeschwächt werden – aber das sorgt dafür, dass das Spiel immer neu und fordernd bleibt. Im Rahmen dieser Updates, Patches und Änderungen kann es nötig sein, dass wir bestimmte Funktionen im Spiel einschränken oder entfernen (ohne vorherige Ankündigung). Das ist nötig, um einen effizienten Betrieb von Gwent zu gewährleisten.

Gelegentlich werden wir Gwent über Updates, Patches und andere Änderungen anpassen, um es effizient betreiben zu können – und um den Spielspaß zu erhalten!

8. EIGENTUM UND GEISTIGE EIGENTUMSRECHTE

- 8.1 Eigentumsrecht an Gwent. Gwent, einschließlich (aber nicht beschränkt auf) der visuellen Komponenten, der Charaktere, der Story, der Gegenstände, der Musik, der Grafik, des Computercodes, der Spieloberfläche, des Looks, der Spielmechaniken, des Gameplays, der Audioeffekte, der Videos, des Texts, des Layouts, der Datenbanken, der Daten und sämtlicher anderer Inhalte sowie aller geistigen Eigentumsrechte (wie im Folgenden definiert) und aller zugehörigen sonstigen und Verwertungsrechte gehört entweder uns oder wurde von uns lizenziert. Sämtliche Rechte an Gwent sind vorbehalten, es sei denn, es gibt in dieser Vereinbarung eine anderslautende Regelung. Du darfst keinen Teil von

Gwent Eigentum von CD PROJEKT RED bzw. wurde von uns lizenziert. Hab Spaß damit, aber bitte benimm dich anständig und mach keinen Ärger.

Gwent nutzen oder verwerten, sofern dies in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich gestattet wird. Du erhältst keinerlei Eigentumsrecht oder sonstige Rechte an Gwent oder einem Teil davon. Gwent und das zugehörige geistige Eigentum sind durch das Urheberrecht, das Markenrecht und Regelungen zu geistigem Eigentum weltweit geschützt.

8.2 "Geistige Eigentumsrechte" schließen sämtliche Urheberrechte, Markenrechte, Logos, Firmenwerte, Gebrauchsmuster, Geschäfts- oder Domainnamen, Designrechte, Datenbankrechte, Patente, Rechte an Erfindungen, Know-how, Geschäftsgeheimnisse und vertrauliche Informationen, Rechte an Datenbanken, Rechte an Computersoftware, Urheberpersönlichkeitsrechte, Veröffentlichungsrechte, Aufführungsrechte, Verleih- und Übertragungsrechte sowie andere geistige Eigentumsrechte und Verwertungsrechte ähnlicher Art ein, unabhängig davon, ob diese Rechte eingetragen sind, eingetragen werden können. Darunter fallen auch eingeräumte Anmeldungen sowie jegliche Anmeldungen zur Eintragung, Teilung, Fortsetzung, Wiedererteilung, Erneuerung, Verlängerung, Wiederherstellung und Überarbeitung.

8.3 Eigentum Dritter. CD PROJEKT RED respektiert die geistigen Eigentumsrechte anderer. Wenn du der Meinung bist, dass deine Rechte in oder durch Gwent verletzt werden, wende dich bitte über die folgende E-Mail-Adresse an uns: legal@cdprojektred.com.

9. REGELUNGEN ZUR NUTZUNG VON GWENT

Um Gwent spielen zu können, musst du die Regelungen von CD PROJEKT RED bezüglich Gwent einhalten. Dazu gehören unter anderem die folgenden Regelungen, sofern die darin beschriebenen Handlungen nicht ausdrücklich in unseren [Richtlinien zu Fan-Inhalten](#) erlaubt werden – und selbst dann liegt es in unserem Ermessen, eine Genehmigung zu erteilen oder zu verweigern. Bitte lies dir diese Regelungen sorgfältig durch, denn Verstöße (insbesondere jene bezüglich Cheating) stellen einen schwerwiegenden Verstoß gegen diese Vereinbarung dar. Als Folge kann dein Zugang zu Gwent zeitweise gesperrt oder gelöscht werden. In besonders schweren Fällen behalten wir uns das Recht vor, dir den Zugang zum Spiel dauerhaft zu verweigern. Hier nun die Regelungen:

- i. Persönliches Vergnügen. Nutze Gwent nur zu deinem persönlichen Vergnügen und nicht für gewerbliche oder politische Zwecke.
- ii. Beschränkter Zugang. Versuche nicht, Gwent, virtuelle Güter, virtuelles Geld, dein Nutzerkonto oder Rechte, die du durch diese Vereinbarung erhalten hast, zu kopieren, zu verleihen, zu verkaufen, weiterzulizenzieren, zu vertreiben, zu veröffentlichen oder öffentlich zur Schau zu stellen, sofern dies nicht ausdrücklich durch die Bestimmungen dieser Vereinbarung gestattet ist.
- iii. Technischer Missbrauch. Versuche nicht,

Gwent soll dem persönlichen Vergnügen dienen – bitte nutze es auch nur für diesen Zweck. Bitte versuche nicht, das Spiel zu hacken. Und sei nett zu anderen Spielern!

Gwent zu verändern, mit anderem Code zusammenzuführen, zu vertreiben, zu übersetzen, rückzuentwickeln oder durch Dekompilieren oder über andere Methoden an den Quellcode zu gelangen, sofern dies nicht ausdrücklich durch geltendes Recht gestattet ist (§§ 69c ff. UrhG).

- iv. Hacking/Griefing. Versuche nicht, Gwent, Gwent-Nutzer, andere Produkte, Spiele und Dienste von CD PROJEKT RED oder Community-Mitarbeiter zu hacken, zu griefen, zu bedrohen, zu missbrauchen, zu belästigen oder ihnen zu schaden.
- v. Cheating. Versuche nicht, Cheats, Exploits, Automations-Software, Robots, Bots, Mods, Hacks, Spiders, Spyware, Skripte, Trainer, Extraktionstools oder andere Software zu erstellen, zu nutzen oder zur Verfügung zu stellen, die mit Gwent interagieren oder das Spiel in irgendeiner Art und Weise beeinflussen (einschließlich nicht autorisierter Programme von Drittanbietern, die die Kommunikation zwischen CD PROJEKT RED oder seinen Partnern und Gwent abfangen, emulieren oder umleiten und/oder sämtlichen nicht autorisierten Programmen von Drittanbietern, die Daten über Gwent sammeln, indem sie Speicherbereiche auslesen, die von Gwent genutzt werden). Bitte denk daran, dass Cheating ernsthafte Folgen hat (siehe Abschnitt 9 weiter oben).
- vi. Missbrauch von Konten. Versuche nicht, Nutzerkonten oder Zugangscodes für Gwent (die allesamt unser Eigentum sind) zu teilen, zu kaufen, zu verkaufen, zu übertragen, zu verleihen, zu verschenken, zu stehlen oder anderweitig zu missbrauchen. Wenn du befürchtest, Opfer einer der oben genannten Taten geworden zu sein, wende dich bitte an unseren **Kundendienst** playgwent.com/contact-support.
- vii. Power-Leveln. Biete keine Dienste für andere im Spiel an, wie etwa Power-Leveln oder Verbesserung der Position in den Ranglisten. Dabei spielt es keine Rolle, ob du für deine Dienste eine Bezahlung (in welcher Form auch immer) verlangst oder nicht.
- viii. Keine Werbung. Verbreite keine Werbung im Spiel und hilf auch nicht, Werbung zu verbreiten. Unter Werbung fallen auch Spam und unerwünschte Nachrichten, die über Gwent verbreitet werden.
- ix. Dienste von CD PROJEKT RED. Versuche nicht, mutwillig oder mit böser Absicht die Dienste von CD PROJEKT zu stören, wie etwa den Kundendienst oder den technischen Support. Versuche auch nicht, dich als Mitarbeiter von CD PROJEKT RED auszugeben.
- x. Störung des Serverbetriebs. Versuche nicht, die Netzwerk-Software oder die Server von CD PROJEKT RED oder Drittanbietern zu stören. Hierunter fallen auch Tunneling, das

- Einschleusen von Code, DoS-Angriffe, Veränderung der Software oder die Verwendung von ähnlicher Software zusammen mit Software von CD PROJEKT RED, etwa durch Protokoll-Emulation oder durch die Erstellung oder Nutzung von privaten Servern und ähnlichen Diensten.
- xi. Zugang zu den Servern. Versuche nicht, auf Bestandteile von Gwent oder Bereiche der Gwent-Server zuzugreifen, die noch nicht öffentlich zugänglich gemacht wurden.
 - xii. Data-Mining. Versuche nicht, Daten und Informationen aus Gwent mithilfe nicht autorisierter Software von Drittanbietern abzufangen oder anderweitig zu sammeln.
 - xiii. Konten und virtuelle Inhalte. Nutze Konten, virtuelle Güter und virtuelles Geld (wie im Folgenden definiert) nur für die Zwecke, für die sie vorgesehen wurden.
 - xiv. Übertragung/Events. Du kannst Gwent übertragen, öffentlich aufführen oder streamen oder Events, Wettbewerbe, Turniere oder Ligen veranstalten bzw. erstellen, sofern dies laut unserer [Richtlinien zu Fan-Inhalten](#) gestattet ist (kleine Erinnerung: nicht gewerbliche Aktivitäten sind erlaubt – um mehr zu erfahren, folge einfach dem Link).
 - xv. Namen/Warenzeichen. Nutze "CD PROJEKT RED", "Gwent" oder andere Namen oder Logos im Besitz von CD PROJEKT RED nicht für nicht autorisierte Zwecke.
 - xvi. Verletzung von Rechten anderer. Wir bitten dich, jegliche Aktivitäten in Verbindung mit Gwent zu unterlassen, durch die Urheberrechte, Markenschutzrechte, Patente, Geschäftsgeheimnisse, die Privatsphäre, der Ruf oder sonstige Rechte anderer geschädigt oder verletzt werden.
 - xvii. Schadcode. Du darfst keine Dateien veröffentlichen oder hochladen, die Schadcode wie etwa Viren, Spyware, Trojaner, Würmer, Zeitbomben oder absichtlich beschädigte Daten enthalten. Das gilt auch für Dateien, die Schadcode enthalten, der den Betrieb von Gwent stören oder anderweitig negativ beeinflussen könnte.
 - xviii. Geografische/regionale Einschränkungen. Wir bitten dich, sämtliche geografischen oder regionalen, sprachlichen oder sonstigen ortsabhängigen Einschränkungen, Voraussetzungen und Regeln bezüglich Gwent zu beachten.
 - xix. Sei nett! Tu und sag keine Dinge, die rassistisch, beleidigend, fremdenfeindlich, sexistisch, diskriminierend, ehrverletzend, auf sonstige Weise anstößig oder illegal sind oder so aufgefasst werden könnten. Das gilt insbesondere für die Kommunikation mit anderen Nutzern. Bitte, seid nett zueinander!

10. GETEILTE NUTZERINHALTE UND GWENT-COMMUNITY-INHALTE

10.1 Geteilte Nutzerinhalte. Mit Gwent hast du unter **Wenn du Inhalte über Gwent**

Umständen die Möglichkeit, Inhalte im Spiel zu teilen (zum Beispiel Texte, Fotos oder Links) – das fassen wir unter dem Begriff "geteilte Nutzerinhalte" zusammen. Beachte bitte, dass das etwas anderes ist als die Sachen, die du mithilfe der Gwent-Inhalte erstellen kannst (mehr dazu im Abschnitt "Fan-Inhalte"). Wenn du geteilte Nutzerinhalte veröffentlichst, geschieht das auf deine Verantwortung und auf dein Risiko. Wir haben das Recht, unangemessene oder illegale geteilte Nutzerinhalte zu prüfen und zu entfernen. Geteilte Nutzerinhalte von dir bleiben weiterhin in deinem Besitz, du musst uns allerdings gewisse Rechte einräumen, damit wir die Inhalte über Gwent übertragen können. Wenn du geteilte Nutzerinhalte über Gwent veröffentlichst, erteilst du uns eine einfache, dauerhafte, unwiderrufliche, weltweite, unterlizenzierbare, gebührenfreie Lizenz, die geteilten Nutzerinhalte in Verbindung mit Gwent zu verändern, zu reproduzieren, zu übertragen, öffentlich zu zeigen/aufzuführen und weitere Werke damit zu erschaffen.

teilst (z. B. Links verschickst), tust du das auf deine Verantwortung.

10.2 Fan-Inhalte. Näheres zur Erstellung von Gwent-Community-Inhalten, Fan-Kunst, Webseiten, Blogs, Videos, Streams, Let's Plays, Events oder Turnieren erfährst du in unseren [Richtlinien zu Fan-Inhalten](#).

Wenn du mehr darüber erfahren willst, wie du mit Gwent-Inhalten cooles Zeug wie Community-Seiten oder Let's Plays erstellen kannst, wirf einen Blick in unsere Richtlinien zu Fan-Inhalten.

11. VIRTUELLE GÜTER UND VIRTUELLES GELD

11.1 Nutzung von virtuellem Geld und virtuellen Gütern. Im Rahmen dieser Vereinbarung kannst du in Gwent virtuelle bzw. digitale Gegenstände und Inhalte erwerben, unter anderem Gwent-Kartenpakete, optische Verbesserungen und Spielverbesserungen, Kampagnen und andere herunterladbare Inhalte ("**virtuelle Güter**"). Bestimmte virtuelle Güter kannst du nach unserem Ermessen mit "echtem" Geld oder mit virtuellem Geld wie "Erz" (das du beim Spielen erhältst), "Scraps" (die du durch das Handwerkssystem in Gwent und/oder beim Spielen erhältst) oder „**[Meteoriten Pulver]**“ (das du mit „echtem“ Geld erwerben oder durch das Vollenden bestimmter Aktivitäten im Spiel verdienen kannst) bezahlen (Scraps, **[Meteoriten Pulver]** und Erz werden zusammengefasst als "**virtuelles Geld**" bezeichnet). Virtuelle Güter und virtuelles Geld werden allein durch uns ausgegeben und zur Verfügung gestellt, und sie können nur von Gwent-Nutzern verwendet werden.

Du kannst cooles Zeug wie Kartenpakete und neue Kampagneninhalte „kaufen“. Für diese Inhalte gelten allerdings einige rechtliche Vorschriften. Auch wenn sie im Spiel toll aussehen und sehr wertvoll sind, haben diese Inhalte keinen echten monetären Wert – versuche also nicht, das Zeug an Spieler zu „verkaufen“ oder es von anderen zu erwerben!

11.2 Zahlungen. Wenn du virtuelle Güter und/oder virtuelles Geld erwirbst, stimmst du den Preis-, Zahlungs- und Abrechnungsbestimmungen zu, die für diese Güter gelten und über die du zum Zeitpunkt des Kaufs informiert wirst. Es liegt in deiner Verantwortung dafür zu sorgen, dass du die gewählte Zahlungsmethode auch tatsächlich nutzen darfst – sofern zutreffend, gehört hierzu auch die Erlaubnis

Es gilt eine Reihe von Regeln bezüglich der Verwendung von virtuellen Gütern und virtuellem Geld. Diese sind zu unserem und deinem Schutz notwendig (siehe nebenstehenden Absatz).

des Kontoinhabers oder deiner Eltern/deines gesetzlichen Vertreters. Du bist außerdem verpflichtet, dafür zu sorgen, dass diese Erlaubnis zu allen wichtigen Zeitpunkten besteht. Veranlasse keine unberechtigten Rückbuchungen oder Ähnliches. Anfallende Gebühren und Steuern musst du übernehmen.

- 11.3 Rechtliche Voraussetzungen. Virtuelle Güter und virtuelles Geld sind lediglich digitale Gegenstände ohne einen monetären Gegenwert. Sie können nicht gekauft, verkauft, verschenkt, übertragen oder eingetauscht werden, und zwar weder für virtuelle Güter und virtuelles Geld noch für echtes Geld oder echte Leistungen, Güter oder Gegenstände mit monetärem Gegenwert. Der Handel mit virtuellen Gütern und virtuellem Geld ist verboten (es sei denn, wir erlauben ihn ausdrücklich in Gwent). Dein Recht zur Nutzung von erworbenen virtuellen Gütern und erworbenem virtuellem Geld, wird durch eine begrenzte, zeitlich befristete, einfache, nicht abtretbare, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, widerrufbare Lizenz zur Nutzung von virtuellen Gütern und virtuellem Geld dieser Art auf den persönlichen, nicht gewerblichen Gebrauch in Gwent beschränkt. Du hast keinerlei Besitz- oder Eigentumsansprüche bezüglich virtuellen Gütern und virtuellem Geld – beides bleibt Eigentum von CD PROJEKT RED. CD PROJEKT RED behält sich das Recht vor, Transaktionen, die virtuelle Güter oder virtuelles Geld beinhalten, rückgängig zu machen, anzupassen oder zu verändern, um Gwent zu schützen oder die Bestimmungen dieser Vereinbarung durchzusetzen.
- 11.4 Einschränkungen. Um Gwent und Gwent-Nutzer zu schützen und Betrug zu verhindern, können wir die Nutzung von virtuellen Gütern und virtuellem Geld einschränken (das schließt Einschränkungen bei Transaktionen und Kontoständen ein).
- 11.5 Änderungen bei virtuellen Gütern/virtuellem Geld. Die Existenz eines bestimmten Angebots an virtuellen Gütern oder virtuellem Geld bedeutet nicht, dass wir auch zukünftig verpflichtet sind, diese virtuellen Güter, das virtuelle Geld oder das entsprechende Angebot zur Verfügung zu stellen. Ausmaß, Auswahl und Art an bzw. von verfügbaren virtuellen Gütern und verfügbarem virtuellem Geld können sich jederzeit ändern und wir behalten uns das Recht vor, nach eigenem Ermessen virtuelle Güter und virtuelles Geld zu verwalten, zu regulieren, zu kontrollieren, zu verändern oder zu entfernen, falls wir das für den Betrieb von Gwent oder aus anderen nachvollziehbaren Gründen für nötig halten. Dies gilt nicht für bereits erworbenes virtuelles Geld. In Bezug auf virtuelle Güter gilt dies nur, wenn wir dir entweder gleichwertige virtuelle Güter zur Verfügung stellen oder dich eine angemessene Zeit zuvor per E-Mail benachrichtigen. Wir werden uns allerdings bemühen, dich rechtzeitig vor solchen Änderungen zu informieren und dir auch die Gründe für die Änderungen darzulegen.

Widerrufsrecht

Du hast das Recht, binnen vierzehn Tagen ohne Angabe von Gründen diese Vereinbarung zu widerrufen.

Die Widerrufsfrist beträgt vierzehn Tage ab dem Tag des Vertragsabschlusses.

Um dein Widerrufsrecht auszuüben, musst du uns ([CD PROJEKT S.A., ul. Jagiellońska 74; 03-301, Warschau, Polen, +48225196900, legal@cdprojektred.com]) mittels einer eindeutigen Erklärung (z.B. ein mit der Post versandter Brief, Telefax oder E-Mail) über deine Entscheidung, diese Vereinbarung zu widerrufen, informieren. Du kannst dafür das beigefügte Widerrufsformular (abrufbar unter nutzen, das jedoch nicht vorgeschrieben ist.

Zur Wahrung der Widerrufsfrist reicht es aus, dass du die Mitteilung über die Ausübung des Widerrufsrechts vor Ablauf der Widerrufsfrist absendest.

Folgen des Widerrufs

Wenn du diese Vereinbarung widerrufst, haben wir dir alle Zahlungen, die wir im Rahmen dieser Vereinbarung von dir erhalten haben, einschließlich der Lieferkosten (mit Ausnahme der zusätzlichen Kosten, die sich daraus ergeben, dass du eine andere Art der Lieferung als die von uns angebotene, günstigste Standardlieferung gewählt haben), unverzüglich und spätestens binnen vierzehn Tagen ab dem Tag zurückzuzahlen, an dem die Mitteilung über deinen Widerruf dieser Vereinbarung eingegangen ist. Für diese Rückzahlung verwenden wir dasselbe Zahlungsmittel, das du bei der ursprünglichen Transaktion eingesetzt hast, es sei denn, wir haben ausdrücklich etwas anderes mit dir vereinbart; in keinem Fall werden dir wegen dieser Rückzahlung Entgelte berechnet.

Hast du verlangt, dass die Dienstleistung aus dieser Vereinbarung während der Widerrufsfrist beginnen soll, hast du an uns einen angemessenen Betrag zu zahlen, der dem Anteil der bis zu dem Zeitpunkt, zu dem du uns von der Ausübung des Widerrufsrechts hinsichtlich dieser Vereinbarung unterrichtest, bereits erbrachten Dienstleistungen im Vergleich zum Gesamtumfang der in der Vereinbarung vorgesehenen Dienstleistungen entspricht.

VORZEITIGES ERLÖSCHEN DES
WIDERRUFSRECHTS

SOWEIT DIE VEREINBARUNG DIE ERBRINGUNG VON DIENSTLEISTUNGEN ZUM GEGENSTAND HAT, ERLISCHT DEIN WIDERRUFSRECHT, NACHDEM DIE DIENSTLEISTUNG VOLLSTÄNDIG DURCH UNS ERBRACHT WURDE, WENN MIT DER AUSFÜHRUNG DER DIENSTLEISTUNG DURCH UNS ERST BEGONNEN WURDE, NACHDEM DU DEINE AUSDRÜCKLICHE ZUSTIMMUNG ERTEILT

HAST UND DU GLEICHZEITIG DEINE KENNTNIS DAVON BESTÄTIGT HAST, DASS DU DEIN WIDERRUFSRECHT BEI VOLLSTÄNDIGER VERTRAGSERFÜLLUNG VERLIERST.

SOWEIT DIE VEREINBARUNG DIE LIEFERUNG VON NICHT AUF EINEM KÖRPERLICHEN DATENTRÄGER BEFINDLICHEN DIGITALEN INHALTEN ZUM GEGENSTAND HAT, ERLISCHT DEIN WIDERRUFSRECHTS, WENN WIR MIT DER AUSFÜHRUNG DES VERTRAGES BEGONNEN HABEN, NACHDEM DU (1.) AUSDRÜCKLICH ZUGESTIMMT HAST, DASS WIR MIT DER AUSFÜHRUNG DES VERTRAGS VOR ABLAUF DER WIDERRUFSFRIST BEGINNEN UND (2.) DEINE KENNTNIS DAVON BESTÄTIGT HAST, DASS DU DURCH DEINE ZUSTIMMUNG MIT BEGINN DER AUSFÜHRUNG DES VERTRAGS DEIN WIDERRUFSRECHT VERLIERST.

12. GWENT MASTERS

- 12.1 Wir haben eine Reihe von zusätzlichen Regeln festgelegt (diese nennen wir die „[Offiziellen Regeln für Gwent Masters](#)“), die für alle Gwent E-Sports-Events und -Turniere gültig sind, unter anderem (aber nicht ausschließlich) der Pro Ladder, Open Tournaments, Challenger Tournaments, World Masters und Turniere Dritter (diese Begriffe sind alle in den Offiziellen Regeln für Gwent Masters definiert). Falls du bei einem dieser Gwent E-Sports-Events oder -Turnieren mitmachst, musst du dich zusätzlich zu dieser Nutzungsvereinbarung auch an die Offiziellen Regeln für Gwent Masters halten.
- 12.2 Im Rahmen der Gwent E-Sports-Events und Turniere können wir uns entscheiden, Crown Points (definiert in den Offiziellen Regeln für Gwent Masters) an die Spieler mit den besten Leistungen und die Gewinner zu vergeben. Crown Points haben weder Geldwert, noch existieren sie in der realen Welt. Crown Points können nicht „gekauft“, „verkauft“, verschenkt, übertragen oder eingelöst werden, weder für virtuelle Güter oder virtuelles Geld, noch für „echtes“ Geld, Waren, Dienstleistungen oder Gegenstände mit Geldwert. CD PROJEKT RED behält sich das Recht vor, Crown Points zurückzusetzen, zu entziehen, abzuziehen, zu widerrufen, zu ändern oder zu ergänzen, wie in den Offiziellen Regeln für Gwent Masters näher beschrieben.
- 12.3 Falls zwischen den Offiziellen Regeln für Gwent Masters und der Gwent Nutzungsvereinbarung, Datenschutzrichtlinie oder den Gwent Masters FAQs ein Widerspruch besteht, haben die Offiziellen Regeln für Gwent Masters in Bezug auf Gwent Masters-spezifischen Angelegenheiten Vorrang.

Wir haben eine Reihe von zusätzlichen Regeln für unsere Gwent E-Sports-Events und -Turniere erstellt, welche [du hier finden kannst](#).

13. FEEDBACK ODER ANREGUNGEN

Gwent ist ein Spiel, das zu einem großen Teil von Rückmeldungen der Spieler beeinflusst wurde. Wir würden uns also freuen, wenn du uns etwas über deine Spielerfahrungen erzählst. Du erreichst uns über www.playgwent.com/contact-support. Wir wären aber natürlich nicht die Rechtsabteilung, wenn wir nicht noch eine Ausschlussklärung unterbringen würden, oder? Wenn du uns schreibst, bedenke bitte, dass wir Vorschläge von Spielern nicht zwingend umsetzen müssen. Sollten wir aber einen deiner Vorschläge ins Spiel aufnehmen, sind wir in keiner Weise dazu verpflichtet, dich dafür finanziell (oder auf andere Weise) zu entlohnen.

Es ist cool, wenn du uns Feedback und Vorschläge zu Gwent schickst. Danke! Sei aber bitte nicht enttäuscht, wenn wir deine Vorschläge nicht aufgreifen oder dich nicht für sie bezahlen. Das bedeutet nicht, dass wir sie nicht zu schätzen wissen.

14. INHALTE VON DRITTEN UND EXTERNE LEISTUNGEN

Du erhältst von uns über Gwent unter Umständen Links zu Webseiten oder Inhalten von Dritten. Du kannst außerdem über verschiedene Plattformen und Geräte auf Gwent zugreifen. Welche du davon nutzt, bleibt dir überlassen – wir können dir nicht sagen, ob sie funktionieren, wie sie funktionieren und ob sie kostenlos sind. Die Geräteanbieter und Plattformen, mit denen wir zusammenarbeiten, haben meist eigene rechtliche Bestimmungen, deren Einhaltung ganz allein bei dir liegt. Sie können außerdem zusätzliche Funktionen zusammen mit Gwent anbieten (zum Beispiel digitale Geldbörsen) – auch dabei handelt es sich um eine Angelegenheit zwischen den jeweiligen Anbietern und dir.

Wenn du auf einen Link klickst, der dich aus unserem kleinen Königreich hinausführt, dann können wir nichts mehr für dich tun. Es ist dein Gerät und damit deine Verantwortung.

15. GEWÄHRLEISTUNGEN UND HAFTUNG

15.1 Unsere Gewährleistungen. Wir gewährleisten, dass: (i) wir das Recht haben, diese Vereinbarung mit dir zu schließen und dir die in Abschnitt 3 beschriebene Lizenz zur Nutzung von Gwent zu erteilen; (ii) wir unseren Sorgfaltspflichten bezüglich Gwent und deiner Nutzung von Gwent nachkommen und (iii) wir bei der Erfüllung unserer Pflichten, die sich aus dieser Vereinbarung ergeben, die geltenden Gesetze achten.

Wir geben bindende Versprechen (auch "Gewährleistungen" genannt) bezüglich Gwent ab, zum Beispiel, dass wir unseren Sorgfaltspflichten bei deiner Nutzung von Gwent nachkommen. Außerdem erklären wir näher,

Im Fall einer Verletzung der oben stehenden Gewährleistungsrechte beträgt die Verjährungsfrist für Gewährleistungsansprüche gegen uns ein (1) Jahr ab dem gesetzlich vorgeschriebenen Verjährungsbeginn, es sei denn, wir haben vorsätzlich gehandelt.

15.2 Deine Zusicherungen und Gewährleistungen. Du sicherst zu und gewährleistest, dass du das Recht und die Fähigkeit hast, diese Vereinbarung zu schließen, und dass du die darin enthaltenen Regelungen erfüllen wirst. Du sicherst zu und gewährleistest außerdem, dass jegliche geteilten Nutzerinhalte, die du mithilfe von Gwent überträgst, keine geistigen Eigentumsrechte von Dritten verletzen. Ferner sicherst du zu und gewährleistest,

welche rechtlichen Verpflichtungen sich für uns und für dich ergeben.

dass du keine illegalen, herabwürdigenden, obszönen, bedrohenden, verletzenden, hassgefüllten, rassistischen oder die Privatsphäre von anderen verletzenden geteilten Nutzerinhalte verwenden oder zu ihnen beitragen wirst.

15.3

Haftungsbeschränkung

Wir haften unbeschränkt für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit, die auf einer Pflichtverletzung durch uns, einen unserer gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen beruhen, oder für vorsätzlich von uns, einem unserer gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen hervorgerufene Schäden, oder für Schäden nach dem Produkthaftungsgesetz.

Hinsichtlich unserer kostenlos an dich bereitgestellten Leistungen haften wir neben Satz 1 dieser Ziffer 14.3 gemäß §§ 598 ff. BGB.

Hinsichtlich unserer nach dieser Vereinbarung entgeltlich an dich bereitgestellten Leistungen, wie etwa erworbenes virtuelles Geld oder erworbene virtuelle Güter haften wir neben Satz 1 dieser Ziffer 14.3 für Schäden, die hervorgerufen wurden (1) durch das Fehlen einer von uns garantierten Beschaffenheit oder (2) aufgrund grober Fahrlässigkeit von uns, einem unserer gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen. Hinsichtlich solcher entgeltlich bereitgestellter Leistungen haften wir bei leicht fahrlässiger Verletzung wesentlicher Vertragspflichten außer in den Fällen des Satz 1 dieser Ziffer 14.3 der Höhe nach begrenzt auf den vertragstypisch vorhersehbaren Schaden. Wesentliche Vertragspflichten sind abstrakt solche Pflichten, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung eine Vertragspartei regelmäßig vertrauen darf. Hinsichtlich solcher entgeltlich bereitgestellter Leistungen ist die Haftung für bei Vertragsschluss vorhandene Mängel gemäß § 536a Abs. 1 BGB ausgeschlossen. In diesem Fall haften wir nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

Jede weitergehende Haftung ist ausgeschlossen.

Die Verjährungsfrist für Schadensersatzansprüche gegen uns beträgt ein (1) Jahr mit Ausnahme der in Satz 1 dieser Ziffer 14.3 Satz 1, Satz 2 oder Satz 3 genannten Fälle.

Wenn du außerhalb der EU lebst: Wir sind nicht verantwortlich dafür, inwieweit Gwent bei dir funktioniert, und wir geben keine rechtlich bindenden Versprechungen dazu ab. Wir beschränken außerdem unsere Haftung und bitten dich, uns "schadlos zu halten" (was im Grunde bedeutet, dass du uns finanziell entschädigst), wenn du gegen diese Vereinbarung verstößt.

Diese Regelungen gelten nicht, wenn du in der EU oder einem anderen Land lebst, in dem die Regelungen gesetzlich ausgeschlossen sind.

16.

KÜNDIGUNG

16.1

Dein Recht zur Kündigung. Du kannst diese Vereinbarung jederzeit kündigen, indem du uns per E-Mail über deine Kündigung informierst. Deine Kündigung hat keinen Einfluss auf bereits bestehende Rechte und Verpflichtungen von uns oder dir.

Du kannst diese Vereinbarung ganz einfach beenden, indem du Gwent nicht mehr spielst.

NACH KÜNDIGUNG DIESER VEREINBARUNG STEHEN DIR KEINE RÜCKZAHLUNGS- ODER ERSATZANSPRÜCHE ZU, INSBESONDERE AUCH

NICHT IM HINBLICK AUF ERWORBENES VIRTUELLES GELD ODER VIRTUELLE GÜTER.

- 16.2 Unser Recht zur Kündigung. Wir können diese Vereinbarung jederzeit ohne Ankündigung kündigen, wenn du eine Vorschrift dieser Vereinbarung wesentlich verletzt, insbesondere im Falle einer schwerwiegenden Verletzung dieser Vereinbarung und/oder einer solchen, die geeignet ist, Gwent, Gwent-Nutzern, CD PROJEKT RED oder anderen unter dieser Vereinbarung ernste Schäden zuzufügen. Im Falle geringfügiger Vertragsverletzungen werden wir dich zuvor in Textform abmahnen.

NACH KÜNDIGUNG DIESER VEREINBARUNG STEHEN DIR KEINE RÜCKZAHLUNGS- ODER ERSATZANSPRÜCHE ZU, INSBESONDERE AUCH NICHT IM HINBLICK AUF ERWORBENES VIRTUELLES GELD ODER VIRTUELLE GÜTER.

Ungeachtet unseres oben genannten Kündigungsrechts können wir deinen Zugang zu Gwent für einen bestimmten Zeitraum, den wir nach eigenem vernünftigem Ermessen je nach Schwere der Vertragsverletzung festlegen, unterbrechen. Handelt es sich um deine erste oder eine geringfügige Vertragsverletzung und kann diese behoben werden, werden wir dich, soweit es die Umstände erlauben, in Textform über die bevorstehende Unterbrechung informieren, um dir zunächst die Möglichkeit zu geben, die Vertragsverletzung zu beheben. Wird dein Zugang unterbrochen, kannst du während dieses Zeitraums nicht auf dein Nutzerkonto zugreifen oder Gwent nutzen.

- 16.3 Einstellung von Gwent. Es ist zwar sehr unwahrscheinlich, aber falls wir Gwent dauerhaft einstellen, werden wir dich in Textform mindestens hundertzwanzig (120) Tage im Voraus darüber informieren.

- 16.4 Die Beendigung dieser Vereinbarung, aus welchem Grund auch immer, führt zu der Beendigung jeglicher Lizenzen, die aufgrund dieser Vereinbarung in Bezug auf Gwent erteilt wurden.

17. HÖHERE GEWALT

- 17.1 Weder du noch wir können haftbar gemacht werden für Leistungen, das Fehlen von Leistungen oder Verzögerungen (ob teilweise oder im Ganzen), die durch höhere Gewalt entstehen.

Unter "höherer Gewalt" versteht man ein Ereignis, das einen Vertragspartner daran hindert, seinen Verpflichtungen (teilweise oder im Ganzen) nachzukommen, und das sich der Kontrolle des Vertragspartners entzieht. Hierzu gehören zum Beispiel Streiks, Aussperrungen und andere Ereignisse während des Arbeitskampfs (sofern nicht die Belegschaft des Vertragspartners betroffen ist), atomare Unfälle, Kriege, terroristische Anschläge,

Wenn du einen schweren Verstoß gegen die Bestimmungen dieser Vereinbarung begehst, kann dein Zugang zu Gwent gesperrt werden (zeitweise oder dauerhaft).

Wenn es tatsächlich einmal dazu kommen sollte, dass wir Gwent einstellen müssen, werden wir versuchen, dich vorab darüber zu informieren.

Kommt es zu unvorhersehbaren Ereignissen, die sich unserer Kontrolle entziehen (Krieg, Erdbeben, Riesenflutwelle, Alienangriffe, Godzilla etc. – okay, die letzten beiden waren ein Witz), dann können weder du noch wir haftbar gemacht werden für Verpflichtungen, die aufgrund des Ereignisses nicht erfüllt werden.

Aufstände, Unruhen, böswillige Beschädigungen (sofern diese nicht von Mitarbeitern des Vertragspartners begangen werden), Stromausfälle, Versagen von technischen Einrichtungen, Hackerangriffe, DoS-Angriffe, Befall durch IT-Viren oder andere Malware, Feuer, Überflutungen, Stürme oder ausbleibende Lieferungen von Vertragspartnern.

18. GELTENDES RECHT

Du stimmst mit uns überein, dass deine Nutzung von Gwent, diese Vereinbarung sowie sämtliche Streitigkeiten, die sich daraus ergeben, der deutschen Gesetzgebung unterliegen und entsprechend der deutschen Gesetze bewertet werden. Jegliche Rechtsstreitigkeiten unterliegen der deutschen Gerichtsbarkeit. Bei gerichtlichen Auseinandersetzungen bezüglich dieser Vereinbarung sind der siegreichen Partei sämtliche Anwalts- und Gerichtskosten zu erstatten.

Sämtliche rechtlichen Fragen/Beschwerden/Ansprüche, die sich aus dieser Vereinbarung ergeben, unterliegen den deutschen Gesetzen und der deutschen Gerichtsbarkeit.

19. LÖSUNG VON RECHTSSTREITIGKEITEN UND BINDENDEN SCHLICHTUNGSVERFAHREN

19.1 Wenn es zu Problemen oder Auseinandersetzungen kommt, hoffen wir, diese schnell und einvernehmlich über www.playgwent.com/contact-support regeln zu können. Allerdings ist auch uns bewusst, dass es rechtliche Auseinandersetzungen gibt, die sich nicht so einfach lösen lassen. In diesem Abschnitt erklären wir, was passiert, wenn es zu einem Rechtsstreit kommt.

19.2 **Für eine Lösung von Rechtsstreitigkeiten bestehen alternativ die folgenden Möglichkeiten:**

(1) Informelle Schlichtung unmittelbar mit uns:

Wir beide stimmen überein, dass wir einen ernsthaften Versuch unternehmen müssen, strittige Punkte auf informellem Weg zu klären. In der Regel schlagen wir vor, dass der Zeitraum für diese informelle Schlichtung auf 30 Tage begrenzt wird, es sei denn, es liegen außergewöhnliche Umstände vor.

Wenn du ein Problem hast oder es einen strittigen Punkt gibt, besuche <http://www.cdprojekt.com/support>. Wir hoffen, dass wir sämtliche Beschwerden mithilfe der informellen Schlichtung lösen können.

(2) Online-Streitbeilegung in Verbraucherangelegenheiten

Du kannst eine Beschwerde bei der Online-Schlichtungsplattform einreichen, die von der Europäischen Kommission betrieben wird. Details dazu findest du unter ec.europa.eu/consumers/odr/.

Wenn wir einen Streit nicht informell schlichten können, dann wird als nächstes Folgendes passieren.

(3) Alternative Dispute Resolution (ADR) für Verbraucherstreitigkeiten

Zur Teilnahme an einer alternativen Streitbeilegung vor einer alternativen Schlichtungsstelle nach dem Verbraucherstreitbeilegungsgesetz sind wir weder verpflichtet noch bereit.

(4) Gerichtsverfahren

Du und wir haben das Recht, rechtliche Ansprüche gegeneinander geltend zu machen, soweit erforderlich. Ansprüche gegen die CD PROJEKT RED sollten an „Legal Team, CD Projekt SA, ul. Jagiellońska 74; 03-301,

Warsaw, Poland" mit einer Kopie an legal@cdprojektred.com gerichtet werden.

20. WEITERE RECHTLICHE HINWEISE

20.1 Sollte ein Teil dieser Vereinbarung sich als unwirksam oder rechtlich nicht durchsetzbar erweisen, bleiben die anderen Teile davon unberührt.

In diesem Abschnitt werden einige – hoffentlich selbsterklärende – Regeln zur Funktionsweise dieser Vereinbarung festgelegt. Zum Beispiel:

20.2 Diese Vereinbarung regelt die Beziehung zwischen dir und uns. Aus ihr ergeben sich keine Rechte für Dritte.

Diese Vereinbarung gilt nur zwischen dir und uns.

20.3 Bitte bedenke, dass wir verschiedenen gesetzlichen Regelungen unterworfen sind und dass wir mit Vollzugsbehörden kooperieren und bestimmte gesetzliche Vorgaben erfüllen müssen, wie etwa Import-/Exportbestimmungen.

Wir müssen unter Umständen den Aufforderungen von Vollzugsbehörden Folge leisten.

20.4 Du stimmst mit uns überein, dass das Übereinkommen der Vereinten Nationen über den internationalen Warenkauf weder für Gwent noch diese Vereinbarung gilt.

20.5 Wir können diese Vereinbarung Dritten oder anderen Teilen unserer Unternehmensgruppe zuweisen, übertragen oder an diese weitergeben, wenn das für den Betrieb von Gwent erforderlich sein sollte, etwa im Zuge einer Unternehmensumstrukturierung oder aufgrund anderer geschäftlicher Erfordernisse. Wir werden dich informieren, falls das passieren sollte.

20.6 Werden Rechte oder Ansprüche, die sich aus dieser Vereinbarung oder den geltenden Gesetzen ergeben, von dir oder uns nicht oder verspätet wahrgenommen, bedeutet das keinen Verzicht auf diese oder jegliche anderen Rechte und Ansprüche. Auch die weitere Ausübung dieser oder anderer Rechte bleibt davon unberührt. Eine einmalige oder teilweise Ausübung eines solchen Rechts durch dich oder uns schließt eine weitere Ausübung dieser oder anderer Rechte nicht aus und schränkt diese auch nicht ein.

20.7 Durch diese Vereinbarung entsteht kein ausschließliches Verhältnis, keine Partnerschaft, kein Joint Venture, kein Arbeitsverhältnis oder Ähnliches zwischen uns.

21. ÄNDERUNGEN AN DIESER VEREINBARUNG

21.1 Wir können diese Vereinbarung verändern, wenn dies nötig ist, etwa aus rechtlichen Gründen oder um Veränderungen an Gwent Rechnung zu tragen. In diesem Fall werden wir die veränderte Vereinbarung online zugänglich machen und dich über die Änderung informieren (etwa durch eine Nachricht im Spiel mit der Bitte, die Änderungen zu akzeptieren).

Wir können diese Vereinbarung verändern. Wenn wir das tun, werden wir die neue Version online stellen. Sie wird dann nach einem angemessenen Zeitraum wirksam.

21.2 Haben wir diese Vereinbarung verändert, wird die neue Version für dich bindend, sobald du den Änderungen zustimmst (z.B. durch eine E-Mail an

Falls du Fragen zu den Änderungen an der Vereinbarung hast, wende

legal@cdprojektred.com, oder durch eine ausdrückliche
Einwilligung innerhalb Gwent).

dich **über**
legal@cdprojektred.com **an**
uns.

- 21.3 Wenn du den Änderungen nicht innerhalb von 30 Tagen nachdem wir dich benachrichtigt haben zustimmst, haben wir das Recht, diese Vereinbarung mit sofortiger Wirkung ohne weitere Ankündigung zu kündigen. Es tut uns leid, dass hier keine andere Möglichkeit besteht, aber du verstehst sicher, dass der Betrieb von Gwent nur möglich ist, wenn für alle dieselben Regeln gelten. Deshalb ermutigen wir dich auch, dich an uns zu wenden, falls du Fragen oder Bedenken hast.

Muster-Widerrufsformular

(Wenn Sie den Vertrag widerrufen wollen, dann füllen Sie bitte dieses Formular aus und senden Sie es zurück.)

- An [hier ist der Name, die Anschrift und gegebenenfalls die Telefaxnummer und E-Mail-Adresse des Unternehmers durch den Unternehmer einzufügen]:
- Hiermit widerrufe(n) ich/wir (*) den von mir/uns (*) abgeschlossenen Vertrag über den Kauf der folgenden Waren (*)/die Erbringung der folgenden Dienstleistung (*)
- Bestellt am (*)/erhalten am (*)
- Name des/der Verbraucher(s)
- Anschrift des/der Verbraucher(s)
- Unterschrift des/der Verbraucher(s) (nur bei Mitteilung auf Papier)
- Datum

(*) Unzutreffendes streichen.