

CD PROJEKT RED - グウェント ユーザー同意書

最終更新日: 2018 年 4 月 25 日

概要:

1. 本同意書は、グウェントおよび関連製品・サービス([こちら](#)からアクセスできます)に関して法的拘束力を持ちます。
2. お客様には、グウェントをプレイする私的かつ限定的な権利が付与されます(ただし、CD PROJEKT RED がグウェントを所有します)。
3. 本同意書は、グウェントに関してお客様に許可される行為・許可されない行為について規定しています(例えば、不正行為の禁止、好意的に振る舞うことなど)。
4. お客様が居住する地域により、義務および紛争処理に関する重要な規定があります(お客様が米国居住者の場合、強制仲裁および陪審裁判放棄を含みます)。
5. 弊社の[プライバシーポリシー](#)には、弊社がどのような情報を収集し、どのように保護するかを明記しています。弊社の[二次創作ガイドライン](#)には、お客様がグウェントに関してどのような創作ができるか(ファンアート、コミュニティサイト等)を明記しています。

それでは始めましょう。こんにちは！弊社は、CD PROJEKT S.A.の傘下である CD PROJEKT RED で、ゲームを制作しています。ウィッチャーシリーズのことはご存知かもしれません。それは弊社のゲームです。弊社は、信頼する系列会社の GOG (同じく CD PROJEKT S.A. Capital Group の傘下です)と協力して、グウェントを開発しました。GOG は、ゲーム配信プラットフォーム GOG.com を保有しています(GOG については、後ほど詳述します)。弊社は、グウェントに関してお客様に認められていること(そして認められていないこと)を明記するため、グウェント ユーザー同意書(以降、「本同意書」)を作成しました。法的に可能な範囲でできる限り簡潔にまとめ、一部非公式な短い要約版も用意して、分かりやすく紹介しています。ただし、全文版の内容が重要で、法的拘束力を持ちます。

全文

要約

1. 要約

1.1 本同意書は、お客様と、ul. Jagiellońska 74; 03-301, Warsaw, Poland に本拠地を置く CD PROJEKT S.A.との法的拘束力を持つ契約です(以後、弊社を「CD PROJEKT RED」と称します。CD PROJEKT S.A.は CD PROJEKT RED を傘下に持つ法人です)。本契約は、弊社のビデオゲーム「グウェント」、ゲームおよびその一部へのお客様のアクセスを可能にするあらゆるゲームキーおよびコード、グウェントのゲーム内アイテムおよびゲーム内通貨(以下に定義)、e スポーツ大会・イベント、ならびにグウェントに関連するすべての公式製

本文書には、グウェントの内容と利用方法を明記します。弊社は、お客様に分かりやすく説明するため、規定に関する簡潔な非公式の要約も記載します。ただし、法的に拘束力を持つのは全文版です。

弊社のグウェントプライバシーポリシーに加え、弊社の他のゲーム用の法的文書もあります(リンクは反対側を参照してください)。

品およびサービスに適用されます。適用範囲には、ユーザーアカウント、弊社が提供するカスタマーサポートおよびテクニカルサポート、および公式フォーラム、Wiki、ブログ、およびソーシャルメディアサービスなどが含まれますが、これらに限らないものとします（以上すべてを包括して「グウェント」と称します）。お客様がグウェントのダウンロード、インストール、使用を行うと、本契約がお客様に通知され、お客様と弊社に対して拘束力を持ちます。お客様が本契約に同意しない場合には、グウェントを使用しないでください。

本契約は、グウェントにのみ適用されます。CD PROJEKT RED のその他のゲームおよびサービスについては、[こちら](#)を参照してください。なお、弊社の通常の[ユーザー同意書](#)はグウェントには適用されません。

重要: 弊社の[二次創作ガイドライン](#)、その他のグウェントの[ガイドライン](#)、[グウェントマスタールール](#)、および弊社の[グウェントプライバシーポリシー](#)もすべて本契約の一部となります。必ずお読みいただくようお願いいたします。

2. 未成年の利用に関する注記

2.1 お客様が 18 歳以上でしたら、グウェントによろこ！お客様が 16 歳以上 18 歳以下の場合、グウェントに歓迎されるために、お客様の代わりに保護者や後見人に本契約を確認してもらい、承諾を得てください（一部の国では、一定年齢以下では本契約のような契約を締結する権利が法的に認められていないためです）。また、お客様のグウェントの利用について監督してもらう必要もあります。グウェントには年齢適性のレーティングがあり、ゲームの購入時に表示されます。お客様が 16 歳未満の場合は、残念ながらグウェントのダウンロード、プレイ、その他のアクセスを許可できません。

3. グウェントの使用

3.1 グウェントは基本プレイ無料なため、奇妙に思われるかもしれませんが、お客様がこのゲームをプレイするには弊社の許諾が必要

グウェントは 16 歳以上を対象としたゲームです。お客様がまだ 18 歳未満の場合、グウェントの使用について保護者または後見人の承諾が必要になります。ばかばかしいと感じると思いますが、弊社が考えたことではなく、法律で義務付けられています。

お客様は、グウェントをプレイする私的権利を持ちます。弊社は、お客様が友人を誘って一緒にプレイすることを歓迎しますが、友

です。そこで弊社は、許諾した機器またはプラットフォームでグウェントを表示、閲覧、ダウンロード、インストール、プレイおよび使用する、私的、制限的、取消可能、非独占的および譲渡不可能なライセンスをお客様に許諾します。このライセンスはお客様の私的利用のみを対象としており(つまり、お客様はその「販売」、貸与、贈与、譲渡、サブライセンスまたは他人への移譲を行うことはできません)、グウェントの所有権はお客様に一切与えられません。

4 グウェントのベータ版へのアクセス

4.1 グウェントは、完全な商用版をリリースする前に、クローズドベータ版とオープンベータ版をリリースし、ゲームの機能、特性および性能を検証します。ベータ版には、以下の定めが適用されます。

- 弊社は、お客様のベータ版へのアクセスに条件および制約を設けます。ベータ版の提供および継続、ならびにベータ版の利用可能者は、弊社の裁量で決定します。
- お客様は、弊社が指定したウェブページ(後ほどお客様に通知します)でアクセスコード(後ほどお客様に提供します)を入力することでのみ、クローズドベータ版に参加できます。
- クローズドベータ版に登録した後、登録者数、弊社のサーバー負荷、およびその他の技術的要素により、多少の待ち時間が発生する場合があります。弊社はお客様に可能な限り状況をお伝えします。
- 今後、同ウェブページまたは **GOG Galaxy** を通じて、オープンベータ版にアクセスできるようになる見通しです。ベータ版の運用期間中に、他の機器またはプラットフォームが利用可能になった場合は、その旨およびアクセス方法をお客様に通知します。
- ベータ版は期間限定で提供され、ベータ版の終了時期、および次の段階(オープンベータ版または完全な商用版)への移行時期は、弊社が任意に判断します。
- クローズドベータ版およびオープンベータ版の期間中に、サーバーおよび進行状況の完全なリセットを 1 回または複数回実

人もそれぞれ自分のアカウントを作成する必要があります。

グウェントは初めにベータ版としてリリースされます。ベータ版は完全なものではなく、お客様の利用中に発生した事柄に弊社は責任を負いません。ただし、お客様のコンピューターが吹き飛ばすことはありませんので、ご安心ください。

ベータ版の期間中に、サーバーおよび進行状況のリセットが 1 回以上行われる可能性が高いです。ただし、お客様の購入分は移行または補填を行いますので、ご安心ください(現金の返金は行いませんので、ご注意ください)。

行する可能性があります。リセット後は、(ベータ版の一部に弊社が何らかの修正を加えるのに伴い)お客様のユーザーアカウントが初期状態に戻る可能性が十分にあります。当該リセット前にお客様が購入したゲーム内アイテムまたはゲーム内通貨(以下に定義)は、弊社の裁量により、移行、または同等のゲーム内アイテムまたはゲーム内通貨との補填が行われます。いかなるリセットに関連して、現金の返金は一切行いません。

- ベータ版の期間中、弊社の裁量でグウェントの機能が変更、修正または削除される場合があります。これらは、ゲームの検証、改善、および完全版リリース準備を整えるためのプロセスの一環として行われます。
- グウェントのベータ版に弊社が機密としたい要素がある場合、お客様にその旨を明確に通知します。その場合、グウェントのベータ版に関する当該情報の機密を保持してください。
- 時として、お客様はフィードバックの任意提供を求められる場合があります。弊社はグウェントをできる限り良いゲームにしたいと考えていますので、ぜひ感想をご提供いただけますと幸いです。
- お客様にベータ版に参加してもらう目的は、お客様にまったく新しいゲームをプレイしてもらうことですが、ゲームが未完成であることをご理解いただければと思います。したがって、ベータ版は未完成のまま提供され、ソフトウェアの機能不全または問題が発生するような場合も、弊社は一切の追加補償および責任を負いません。ベータ版には、完全な機能が搭載されていない可能性があり、コンテンツは変更される可能性があります。
- 弊社はお客様ご自身にグウェントをプレイし、楽しんでほしいと考えています。ベータ版へのアクセス権の「販売」や譲渡は行わないようお願いいたします。
- 弊社はグウェントのベータ版に関する規定を追加する可能性があります。その場合、弊社は事前にお客様に通知します。

5. ユーザーアカウント

5.1 ユーザーアカウントは必須です。グウェントをお客様がグウェントをプレイするには、ユー

トをプレイするには、お客様のプラットフォーム向けにユーザーアカウントを作成するか、(お持ちの場合は)お客様の既存アカウントを使用する必要があります。PCなどのプラットフォームでは、お客様はGOGのアカウントを使用する必要があり、ゲームのダウンロードおよびプレイにGOG Galaxyの配信システムが必要となる場合があります(GOGは弊社の系列会社です)。GOGのサービスには、独自の**法的文書**があることをご承知おきください(さらに長い法的文書を読むこととなります)。GOGは、お客様のGOG.comとGOG Galaxyの利用について責任を負い、お客様が疑問やご不明点をお持ちの場合は支援を提供してくれるものと思います。

5.2 ユーザーアカウントを保護してください。
ご自身のユーザーアカウントの保護およびご自身のユーザーアカウントでの行動には、お客様が責任を負います。特に、パスワードの保全にはご注意ください。グウェント、グウェントのユーザー、およびCD PROJEKT REDを保護するため、本グウェントユーザー同意書または本契約に関連するその他の法的規則に違反する場合に、弊社は必要に応じて当該ユーザーアカウントを拒絶する権利を保有します。

6. 動作環境および監視

6.1 動作環境: グウェントは、お客様の機器またはシステムに応じて必要な動作環境があり、お客様はその通知を受けます。ゲームをダウンロードする前に、必ず動作環境を満たしていることをご確認ください。グウェントをオンラインでプレイするには、インターネット接続環境も必要です(接続環境の確保と維持には、お客様が責任を負います)。グウェントにはDRMやその他のコピー防止機能は搭載されていませんが、弊社の管理が及ばないところで、一部のコンソール・機器のメーカーまたはプラットフォームがセキュリティー技術を搭載している可能性があります。

6.2 監視: 不正行為および下記第9条に記載するその他の行為を防ぐとともに、グウェン

ターアカウントが必要です。ユーザーアカウントは、グウェント開発を支援してくれた弊社の系列会社のGOGが提供するGOGのアカウントとなる場合もあります。安心してお任せください。

グウェントは、機器・システム・プラットフォームによって必要な動作環境があります。

グウェントの楽しさや公正さを保つため、弊社は不正対策ツールまたはソフトウェアを導入する場合があります。

トの正当性を保ち、本契約を施行するため、グウェントの利用時にお客様の機器および周辺機器のバックグラウンドで動作する不正対策やその他のソフトウェアツールを導入する場合があります。

7. 修正、更新、および変更

7.1 弊社は、時にグウェントに修正、更新、および変更（機能の追加および削除、ソフトウェアの不具合解消、ゲームバランスまたはゲーム内経済の調整等）を加える場合があります、それにより、強制的または自動的な更新が必要となる場合があります（その結果、以前の更新版は使用できなくなる場合があります）。将来的に、カードの強さを調整する可能性もありますが、ゲームの面白さと鮮度を保つために必要な要素です。こうした修正、更新、および変更の一環として、（通知や賠償の責任を負わず）特定のゲーム機能に対して利用制限およびアクセス禁止・規制を必要とする場合があります。グウェントの効率的な運営を続けるため、弊社はこうした権利を確保する必要があります。

8. 所有権および知的財産権

8.1 グウェントの所有権: 弊社は、グウェントにおけるビジュアル要素、キャラクター、ストーリー、アイテム、音楽、グラフィック、プログラム、ユーザーインターフェース、ルック・アンド・フィール、ゲームメカニクス、ゲームプレイ、音声、動画、テキスト、レイアウト、データベース、データ、およびその他すべてのコンテンツ、ならびにこれらに関するすべての知的財産権（以下に定義）およびその他の法的権利・活用権利の所有者であるか、第三者からライセンスを受けています。本契約で別途明記されている場合を除き、弊社はグウェントに関するすべての権利を保有します。本契約に別途明記されている場合を除き、お客様はグウェントのいかなる部分も利用および活用できません。グウェントまたはそのいかなる部分に関する所有権、権原、およびその他の権利も、お客様には譲渡されません。グウェントおよびその知的財産権は、著作権、商標、およびその他の知的財産権関連法規で世界的に保護されていま

弊社は、効率的な運用およびゲームの楽しさを維持するため、グウェントの動作の修正、更新、および変更を適宜実施する場合があります。

グウェントは、CD PROJEKT RED により所有またはライセンス供与された資産です。ぜひこのゲームを楽しんでください。ただし、行動には注意し、問題が生じる行為はお控えください。

す。

8.2 「知的財産権」とは、あらゆる著作権、商標、役務商標、トレードドレス、ブランド名、ロゴ、営業権、体裁、商号、屋号、ドメイン名、意匠権、データベース権、特許、発明・ノウハウ・企業秘密・機密情報に関する権利、データベースに関する権利、コンピューターソフトウェアに関する権利、人格権、肖像権、興行権、シンクロ権、機械的複製権、出版・貸与・貸出・送信権およびその他の知的財産権、ならびに世界のあらゆる地域における現在または将来的に存在する同様または類似の性質の活用権利を指します。これには、登録の有無または登録の可否を問わず、前述の対象に関連するすべての供与された適用ならびにあらゆる登録、分割、継続、再版、更新、拡張、復元および復刻の適用の権利が含まれます。

8.3 第三者所有資産: CD PROJEKT RED は、他者の知的財産権を尊重します。グウェント内またはグウェントを介して、ご自身の作品が侵害を受けたと考えられる場合は、legal@cdprojektred.com までご連絡をお願いいたします。

9. グウェントの利用規則

グウェントをプレイしていただくために、弊社の [二次創作ガイドライン](#) で明示的に認められている場合を除き、ならびにその場合も弊社の裁量に基づき、以下の事項などを含め、グウェントに関する CD PROJEKT RED の規則をお守りいただくようお願いいたします。規則(特に不正行為に関する規則)をお守りいただけない場合には、本契約の重大な違反とみなされ、お客様のグウェントへのアクセス許可が破棄または停止となる可能性があります。以下の規則を注意してお読みください。特に深刻な場合は、弊社はお客様が将来ゲームにアクセスすることを禁止する権利を保持します。

グウェントは、お客様の私的娯楽のみを目的としています。この目的に沿って使用してください。ハッキング行為は禁止します。寛大に他のプレイヤーと接し、一緒に正しくゲームを楽しみましょう。

1. 私的娯楽: 私的娯楽を目的としてのみグウェントを使用し、商業的または政治的目的には使用しないこと。

2. 制限的アクセス: グウェント、ゲーム内通貨、ゲーム内アイテム、ご自身のユーザーアカウント、または本契約に基づくお客様のいかなる権利も、複製、貸与、販売、貸出、リース、サブライセンス、頒布、出版、公演を行わないこと。これらは、本契約で明示的に認められていないいかなる形態において、いかなる第三者にも認められません。

3. 技術的不正使用: 適用法で明示的に認められている場合を除き、グウェントの改変、統合、配信、変換、リバースエンジニアリングもしくはソースコードの取得または利用、または逆コンパイルもしくは逆アセンブルを行わないこと。

4. ハッキング・嫌がらせ行為: グウェント、他のグウェントユーザー、または CD PROJEKT RED の製品、ゲーム、サービス、コミュニティメンバーもしくはスタッフに対して、ハッキング、嫌がらせ、攻撃、脅迫または虐待行為を行わないこと。

5. 不正行為: 不正、乱用、自動化ソフトウェア、ロボット、ボット、モッズ、ハック、スパイダー、スパイウェア、チート、スクリプト、トレーナー、抽出ツール、またはいかなる形でもグウェントに関係もしくは影響があるその他のソフトウェア (CD PROJEKT RED またはその提携事業者とグウェントとの間の通信を傍受、模倣、または転送する不許可の第三者プログラム、またはグウェントが情報の保存に使用する記憶領域からグウェントに関する情報を収集する不許可の第三者プログラム、もしくはその両方などを含む) の作成、使用、提供または配布を行わないこと。弊社は不正行為が深刻な結果を招くことを改めて強調いたします(上記第 9 条参照)。

6. アカウントの不正使用: ユーザーアカウントまたはグウェントのアクセスキーおよびコード(いずれも弊社が所有権を持ちます)の共有、「購入」、「販売」、譲渡、移譲、貸与、登用、または不正使用を行わないこと。こうした事態が発生した疑いがある場合には、カスタマーサポートの playwent.com/contact-support までお問い合わせください。

7. パワーレベリング: 他者からの(本物の金

銭またはその他の)対価の支払いの有無を問わず、パワーレベリング、ブースティング、ラダークライミングなど、他社のためにゲーム内サービスを実施しないこと。

8. 広告禁止: グウェントを通じて、いかなる商業広告、販売促進、宣伝メッセージの伝達または促進を行わないこと。

9. CD PROJEKT RED のサービス: カスタマーサポートまたはテクニカルサポートなどの CD PROJEKT のサービスを、故意にまたは悪意をもって阻害または妨害する行為、または CD PROJEKT RED のスタッフのなりすまし行為を行わないこと。

10. サーバー妨害: CD PROJEKT RED または第三者のネットワークソフトウェアもしくはサーバーに対して、妨害または阻害を行わないこと。これは、プロトコルエミュレーション、独自サーバーの設置もしくは利用、またはグウェントに関する何らかの類似サービスを通じた、トンネリング、プログラム挿入、DoS 攻撃、ソフトウェア改変、CD PROJEKT RED のソフトウェアと類似する他のソフトウェアの使用を手段としたものを含みます。

11. サーバー侵入: 一般アクセスを認めていないグウェントまたはグウェントサーバーの領域へのアクセスの実施または試行を行わないこと。

12. データマイニング: 不許可の第三者ソフトウェアを使用したグウェントからのデータまたは情報の傍受、掘り起こし、またはその他の収集を行わないこと。

13. アカウントおよびゲーム内コンテンツ: ユーザーアカウント、ゲーム内アイテム、およびゲーム内通貨(以下に定義)をその本来目的に沿ってのみ使用すること。

14. 放送・イベント: 弊社の二次創作ガイドライン(本ガイドラインは、非営利活動での利用を許可しています。詳細は[リンク](#)を参照してください)で認められている限りにおいて、お客様はグウェントの放送、公演もしくはストリーム配信、またはグウェントに関するイベント、大会、トーナメントもしくはリーグの運営、またはゲームの主催を実施できます。

15. 名義・商標: 「CD PROJEKT RED」、「グウェ

ント」またはその他の CD PROJEKT RED の名義、ロゴ、または商標を許諾されていない目的で使用しないこと。

16. コンテンツ侵害: グウェントに関連して、他者の著作権、商標、特許、企業秘密、プライバシー、パブリシティまたはその他の権利を侵害する一切の行為を行わないこと。

17. 悪質なプログラム: 悪質なプログラムを盛り込んだファイルを掲載またはアップロードしないこと。これには、ウイルス、スパイウェア、トロイの木馬、ワーム、時限爆弾、故意の破損データ、その他の悪質なプログラムを盛り込んだファイル、またはいかなる形でもグウェントの運営を妨害もしくは阻害する可能性があるファイルが含まれます。

18. 地理的または地域的制限: 弊社はグウェントに関して、該当する地理的もしくは地域的、言語、または所在地に基づく、制約、義務、または規定に従うようお客様にお願いいたします。

19. 気持ちよく!: 人種差別、嫌がらせ、外国人差別、性差別、排他的、暴力的、威嚇的、またはその他の攻撃的もしくは違法性のある、またはそうみなされる恐れがある言動を行わないこと。これはユーザー間がコミュニケーションを取る際に特に適用されます。ぜひお互いに気持ちよくプレイしましょう!

10. 共有ユーザーコンテンツおよびコミュニティのグウェントコンテンツ

10.1 共有ユーザーコンテンツ: グウェントでは、お客様がゲーム内でコンテンツを共有できる場合があります(文章、写真、またはリンクのユーザーとの共有等)。弊社はこれを「共有ユーザーコンテンツ」と呼びます。ただし、これはグウェントの素材を使用した二次創作とは異なります(詳しくは、「二次創作」の項を参照)。お客様が共有ユーザーコンテンツを共有する場合、かかる責任および危険はご自身で負担することになります。弊社は、不適切または違法な共有ユーザーコンテンツの確認および削除を行う権利(ただし、責任ではありません)を保有します。なお、共有ユーザーコンテンツに関して、弊社は一切の責任および義務を負いません。弊社とお客様において、お客様が制作した共

お客様がグウェントを通じてゲーム内コンテンツを共有する場合(リンク送信等)、お客様がその責任を負います。

弊社の二次創作ガイドラインを参照し、グウェントの素材を使った優れた創作物(コミュニティサイトや実況プレイ動画等)を作成する方法を確認してください。

有ユーザーコンテンツはお客様が保有しますが、お客様は弊社にそれに対する一定の権利を付与し、弊社がグウェントを通じてそれを送信できるようにする必要があります。そのため、お客様がグウェントを通じて共有ユーザーコンテンツを提供した場合、グウェントに関連するお客様の共有ユーザーコンテンツの使用、改変、再生産、派生作品の制作、配信、送信、伝達および公表・公演を行う非独占的、永続的、取消不能、世界的、サブライセンス可能、使用料無料のライセンスを弊社に供与します。

10.2 二次創作: コミュニティにおけるグウェントのコンテンツ作成および関連する活動については、弊社の[二次創作ガイドライン](#)を参照してください。これには、ファンアート、ウェブサイト、またはブログの作成、動画、ストリーミング、または実況プレイ動画の制作、グウェントのイベントまたは大会運営などが含まれます。

11. ゲーム内通貨およびゲーム内アイテム

11.1 ゲーム内アイテムおよびゲーム内通貨の使用方法: グウェントでは、仮想的なゲーム内電子アイテムおよびコンテンツを購入できます。これには、グウェントのカードパック、装飾、ゲーム内拡張、キャンペーン、およびその他のダウンロード可能コンテンツ(これらを「ゲーム内アイテム」と総称します)などが含まれますが、これらに限られません。お客様は、ご自身の裁量において特定のゲーム内アイテムを、「現実世界の」通貨、または「鉱石」(このゲームのプレイを通じて獲得可能)、「カード紙片」(グウェントのゲーム内の生成システムやゲームのプレイを通じて獲得可能)、「星の粉」(「現実世界の」通貨で購入するか、このゲームのプレイを通じて獲得可能)などのゲーム内通貨を(これらを「ゲーム内通貨」と総称します)を使用して購入できます。弊社は、ゲーム内アイテムとゲーム内通貨の発行権を持つ唯一の提供者であり、グウェントのお客様のみがそれを使用できます。

お客様は、カードパックや新しいキャンペーンなど、素晴らしいコンテンツを購入できます。これには、一部の法的な規則が適用されます。ゲーム内通貨およびゲーム内アイテムは、ゲーム内では価値を持ちますが、「現実世界」では一切の金銭的価値を持ちません。こうしたゲーム内通貨およびゲーム内アイテムを他のプレイヤーと売買してはいけません！

ゲーム内アイテムおよびゲーム内通貨の利用に関しては多くの規則があり、それらは弊社とお客様を保護するために必要となります(反対側の項を参照してください)。

11.2 支払い義務: お客様がゲーム内アイテム、ゲーム内通貨またはその両方を購入する場合、購入時に通知されるとおり、お客様は適用される価格および支払・請求方針に合意したものとみなされます。お客様は、選択したいかなる支払方法をも利用する権限の保有を保証する責任があり、該当する場合にはアカウント所有者、保護者、または後見人の承認を確保する必要があります。お客様は、関係する全期間において、この権限が保持されることを保証する責任を負います。不適切な払い戻しや返金の請求は行わないでください。適用される手数料や税金は、お客様が責任を負います。本契約で明示的に定める場合を除き、すべての支払いは払い戻し不可かつ譲渡不可となります。

11.3 法的義務: ゲーム内アイテムとゲーム内通貨は、現金価値を持たず、現実世界に存在しないデジタルなアイテムです。これらは、他のゲーム内アイテム、ゲーム内通貨、「現実」通貨、物品、サービス、または金銭的価値を持つアイテムとの交換の有無を問わず、「購入」、「販売」、贈与、譲渡、または換金を行うことはできません。(グウェントで明示的に異なる定めをしている場合を除き)ゲーム内アイテムおよびゲーム内通貨の取引は禁止されています。お客様が取得するあらゆるゲーム内アイテムおよびゲーム内通貨の利用権利は、グウェントにおけるお客様の私的娯楽および非営利利用のみを目的として、限定的、非独占的、譲渡不可、移譲不可、サブライセンス不可、取消可能なライセンスに限定されます。お客様は、いかなるゲーム内アイテムまたはゲーム内通貨についても資産権利、利益または権原を持たず、それらは継続して CD PROJEKT RED に帰属します。CD PROJEKT RED は、グウェントの保護または本契約の執行に必要な場合に、ゲーム内アイテムもしくはゲーム内通貨の取引またはその他の事項の取り消し、変更、または修正を行う権利を保有します。

11.4 制限: グウェントおよびグウェントユーザ

一の保護ならびに不正阻止のため、弊社はゲーム内アイテムおよびゲーム内通貨の使用に制限(取引制限および残高を含む)を課すことがあります。

11.5 有効期限: ゲーム内アイテムおよびゲーム内通貨に有効期限はありませんが、弊社は必要に応じてそれに変更または修正を加える権利を保有します。弊社は、お客様にゲーム内アイテムまたはゲーム内通貨を提供する義務を負いません。

11.6 ゲーム内アイテムおよびゲーム内通貨の変更可能性: ゲーム内アイテムまたはゲーム内通貨に関わる特定のオファーは、弊社による当該ゲーム内アイテムまたはゲーム内通貨の継続的な提供、または当該オファーの将来における提供を約束するものではありません。お客様が入手する可能性があるゲーム内アイテムおよびゲーム内通貨の対象範囲および種類は、随時変更される可能性があります。弊社は、グウェントの継続的な運用またはその他の正当な理由により弊社が必要と考える場合に、弊社の独自の裁量でゲーム内アイテムまたはゲーム内通貨を管理、規制、制御、改変または削除する権利を保有します。この場合、当該権利の行使について、弊社はお客様またはいかなる当事者にも責任を負いません。弊社は、可能な場合において、当該変更の合理的な通知をお客様に提供し、その理由の説明に取り組みます。

11.7

払い戻し権

お客様が欧州連合(EU)域内居住者の場合:

お客様がグウェントへのアクセスに使用する該当機器またはプラットフォームの規定に従い、お客様は理由を示すことなく、購入後14日以内にグウェント、ゲーム内アイテム、ゲーム内通貨、またはそれらすべての購入を取り止める権利を保有します。お客様は本

契約により、弊社がサービスの提供を開始し、すでにお客様のアカウントに当該ゲーム内アイテム、ゲーム内通貨、またはその両方が提供されている場合には、購入取り止める権利を失うことに明示的に承諾します。お客様の購入が完了した後、ゲーム内アイテム、ゲーム内通貨、またはその両方の提供およびサービスの提供が即座に実施されることにも同意します。したがって、お客様のアカウントでゲーム内アイテム、ゲーム内通貨、またはその両方が利用可能になった時点で、弊社は契約を完全に履行したことになります。

お客様が欧州連合 (EU) 域外の居住者の場合 (米国を含む) :

お客様がグウェントへのアクセスに使用する該当機器またはプラットフォームの規定に従い、すべての購入は確定し、一切の払い戻しは行われず、一切の返品も受け付けられません。

12. グウェントマスターズ

12.1 全ての e スポーツイベント・大会に適用される追加規則([「グウェントマスターズ公式規則」](#))が設けられています。対象はプロラダー、オープントーナメント、チャレンジャートーナメント、ワールドマスターズ、サードパーティートーナメント(これらの用語はグウェントマスターズ公式規則にて定義)を含みますがこれに限定されません。こうした e スポーツイベントまたは大会に参加される場合は、本ユーザー同意書に加えてグウェントマスターズ公式規則を順守する必要があります。

12.2 グウェントの e スポーツイベントおよび大会ではトップパフォーマーおよびイベントの勝者にクラウンポイント(グウェントマスターズ公式規則にて定義)を付与することがあります。クラウンポイントは現金価値を持たず、現実世界に存在しません。ゲーム内アイテム、ゲーム内通貨、「現実」通貨、物品、サービス、または金銭的価値を持つアイテムとの交換の有無を問わず、「購入」、「販売」、贈与、譲渡、または換金を行うことはできません。

弊社のグウェント e スポーツイベントおよび大会に別個適用される一連の規則は[こちら](#)からご覧いただけます。

ん。CD PROJEKT RED はグウェントマスターズ公式規則に詳細が示されているとおり、その裁量によってクラウンポイントの取り消し、失効、差し引き、撤回、修正を行う権利を保有します。

12.3 グウェントマスターズ公式規則とグウェントユーザー同意書、プライバシーポリシーまたはグウェントマスターズ FAQ 間に相違がある場合、グウェントマスターズ特有の事柄に関してはグウェントマスターズ公式規則が優先されます。

13. フィードバックや提言

13.1 グウェントはプレイヤーのフィードバックに触発されることもあり、弊社はお客様の経験した事柄に関するご意見を歓迎しています。playgwent.com/contact-support 宛にご意見をお送りください。ただし、法務部門として免責事項を記載しなければならないことをご理解ください。ご意見をお送りいただく際は、弊社がプレイヤーの提言を受け入れない判断をする場合もあることや、ご意見をゲームに取り入れた場合でもお客様に(いかなる形でも)金銭的謝礼を行う義務は一切負わないことをご承知おきください。

14. 第三者コンテンツと外部サービス

14.1 お客様はグウェントを通じて弊社から第三者のウェブサイトやコンテンツへのリンク誘導を受ける可能性があります。また異なるプラットフォームや機器を通じてグウェントにアクセスする可能性もあります。その利用はお客様がご自身で判断してください。弊社はそれが有効かどうかや、どのような内容か、無料で提供されるものかどうかを保証できません。弊社の提携先の機器やプラットフォームはそれぞれ独自の法的要件が適用される可能性があり、それに準拠するかどうかはお客様の単独での責任になります。提携先では事業者はグウェントを補完する機能を提供する場合があります(電子マネーウォレットなど)。これについても、お客様と提携先との間のみのやり取りになります。

15. 保証と責任

15.1 弊社の保証事項: 弊社は(i)本契約の第

グウェントに関してフィードバックやご意見をお待ちしています。ただし、ご意見が採用されないことや謝礼がないことで落胆しないでください。決して意見を貴重なものと考えていないわけではありません。

お客様がグウェントから外部に移動するリンクをクリックした場合、弊社が制御できる範囲ではなくなります。お客様の端末には、ご自身の責任でご利用ください。

弊社は例えば、お客様のグウェントの利用に

3 条に則り、お客様にグウェントを使用するためのライセンスを供与する権利を保有すること、(ii)グウェントおよびお客様の利用について合理的な配慮を行うこと、(iii)本契約に基づくお客様への弊社の義務を履行する上で、適用法を遵守するために合理的な取り組みを行うことを保証します。

15.2 お客様の表明と保証: お客様は本契約を締結する完全な権限と能力を持ち、その諸条件に完全に準拠することを表明し、保証します。またお客様はグウェントを通じてお客様が送信するあらゆる共有ユーザーコンテンツについて、いかなる第三者の知的財産権も侵害していないことを表明し、保証します。さらに、違法、不法、中傷、猥褻、他者のプライバシー侵害、脅迫、嫌がらせ、侮辱的、嫌悪的または差別的な共有ユーザーコンテンツの利用または投稿を行わないことも表明し、保証します。

15.3 責任制限

お客様が欧州連合(EU)または下記の責任制限を明確に禁止する国の居住者の場合、この条項は適用されません。お客様が米国居住者の場合、この条項は適用されます。

(I)弊社の免責事項: 本契約で別段の定めがある場合を除き、CD PROJEKT RED ならびにその系列会社、提携事業者およびライセンス許諾者は、グウェントに関する一切の黙示的または明示的な保証または表明の責任を負いません。これには(I)過失、(II)十分な品質、商品性もしくは目的適合性の欠如、(III)欠陥もしくは不具合の存在、または(IV)あらゆる第三者の知的財産権の侵害に伴う申し立てが含まれますが、これらに限定されません。グウェントは明示または黙示を問わず、一切の保証または表明なしに「現状有姿」のままお客様に提供されます。弊社は明示または黙示を問わず、適用法で認められる最大限の範囲で、あらゆる保証や表明(権原、非侵害、商品性、品質、特定目的の適合性、取引の過程や実施の過程や商習慣に

関して合理的な配慮を行うことなど、グウェントに関する拘束力のある約束(「保証」)を行います。また相互にどのような責任を負うかについてさらに詳しく説明しています。

お客様が EU 域外の居住者の場合、弊社はグウェントの機能に関する責任を一切負わず、お客様との間に法的拘束力が発生するいかなる取り決めも行いません。またお客様に対する弊社の責任を限定し、お客様が本契約に違反した場合、お客様に弊社への「補償」(弊社の被害に対する金銭的な費用を補償すること)を求めます。

本規定はお客様が EU やその他の該当国に居住している場合は適用されません。

伴って発生する保証、ウイルスや不具合が存在しないという黙示的な保証および/またはグウェントに含まれるコンテンツや情報の正確性、合法性、信頼性もしくは品質を含みますが、これらに限定されません)の責任を負いません。弊社は、今後グウェントが中断しないこと、不具合が発生しないこと、欠陥が修正されること、またはゲームにウイルスもしくはその他の有害な要素が含まれないことを保証しません。

(II)弊社の責任制限: 適用法で認められる最大限の範囲で、**CD PROJEKT RED**、その系列会社、提携事業者およびライセンス許諾者は、グウェントの利用、利用不可、またはグウェントに関連した「損失」に伴う一切の損失、損害または被害について、いかなる責任も負わないものとします。**CD PROJEKT RED**、その系列会社、提携事業者およびライセンス許諾者は、同じ事項に起因または関連する間接的、結果的、付随的、特殊、懲罰的またはその他の損害について、いかなる責任も負わないものとします。これには、お客様が(一時的か永続的かを問わず)グウェントを使用できないことによって被った損害も含まれます。前記はいずれも、**CD PROJEKT RED** またはその系列会社、系列事業者もしくはライセンス許諾者に落ち度(過失、契約不履行、保証違反または厳格責任など)があり、当該損害の可能性についてお客様もしくは弊社が通知を受けていた場合でも、一切の影響を受けません。

(III) 弊社の責任上限: 適用法で認められる最大限の範囲で、いかなる場合でも、グウェントもしくは本契約に関連するお客様に対する弊社の賠償責任の総額は、当該損害賠償の背景にある問題に関連してお客様が実際に弊社に支払った金額を超えることはありません。

(IV)お客様の弊社に対する免責: お客様は
(1)本契約に違反したとの申し立てまたは事実、(2)お客様もしくは代理人によるグウェントの利用、(3)**CD PROJEKT RED** の知的財産権

もしくはその他の知的財産権の違反、および/または(4)お客様の共有ユーザーコンテンツに関連する、法的費用を含むあらゆる費用や請求について、CD PROJEKT RED、その系列会社、ライセンス許諾者、提携事業者を免責するとともに損害を与えないことに同意します。弊社に対して請求が行われた場合、お客様は弊社に全面的に協力するものとし、弊社はその弁護を行う権利を留保します。弊社の事前書面承諾がない限り、お客様はいかなる請求についても支払いを受けられないものとしします。

(V)差し止めによる救済: お客様が被る損失、損害または被害は修復不可能でなく、他の手段による救済が可能で、弊社に対する差し止めもしくはその他の衡平法上の救済を受ける資格を持たないことに同意するものとしします。

(VI)カリフォルニア州居住者: お客様がカリフォルニア州居住者の場合、以下の消費者の権利が認められています。お客様は 400 R St., Suite 1080, Sacramento, California, 95814 に郵便を送るか、916.445.1254 に電話することで Department of Consumer Affairs (消費者行政局) Division of Consumer Services (消費者サービス部門) Complaint Assistance Unit (苦情支援課) に連絡を取ることができます。カリフォルニア州居住者は「一般免責規定は、もし知っていたら債務者との和解の結論に、重大な影響を与え得たもので、債権者が知らなかったり、免責時点で自己に有利な規定の存在を疑っていたりした規定については適用しない」と定めるカリフォルニア州民法第 1542 条を放棄することに明示的に同意するものとしします。

16. 解約

16.1 お客様の解約権: お客様がいかなる時点でもグウェントの利用を恒久的に停止することにより、本契約を解約することができます。解約は弊社またはお客様が既に持つ権利に影響を及ぼしません。

16.2 弊社の解約権: 深刻度が高い本契約の違反、またはグウェント、グウェントユーザ

お客様は単にグウェントのプレイを永続的に停止することで、本契約を解約できます。

お客様が本契約に対する深刻な違反をした場合、お客様は(一時的または恒久的に)グウェントへのアクセスができなくなる可能性があります。

一、CD PROJEKT RED もしくは本契約に基づくその他の事項に実際に損害が生じる恐れがある本契約の違反などを含め、お客様が本契約に重大な違反をした場合、弊社はグウェントへのお客様のアクセスを取り消す、または停止することができます。特にこの規定は弊社が前記第 9 条に明記したグウェントの規則に適用されます(例えば、不正行為やアカウント不正使用の禁止)。弊社がこうした形でお客様のアカウントを取り消し、または停止した場合、弊社はこうした措置の理由と(該当する場合)その結果としてお客様が取れる対処手段について説明するため、お客様に連絡する合理的な努力を行います。アカウントの取り消しまたは停止に伴い、お客様はゲーム内アイテムおよびゲーム内通貨にアクセスする権利も喪失することになります。本条項に基づき弊社がお客様のアカウントを取り消しまたは停止した場合には、弊社はお客様に対して一切の義務または責任を負いません。

16.3 グウェントの停止: 可能性は低いと想定されますが、(お客様による違反行為によるものではなく)グウェントへのアクセス提供を恒久的に停止しなければならない場合、弊社は少なくとも 120 日前までに、cdprojektred.com に通知を掲載することで事前に通知するよう努めます。この場合、弊社はお客様に対していかなる将来的な義務も責任も負いません(これはそれ以前に存在する義務や責任には一切の影響を及ぼしません)。

17. 不可抗力

17.1 いずれの側も、不可抗力に伴う全部または一部の義務の履行や不履行、または遅延に関して相手側に責任を負いません。

「不可抗力」とは、ストライキ、ロックアウトもしくはその他の産業的紛争(当事者の労働力が関与しており、阻止可能な紛争を除く)、原子力事故や天変地異、戦争やテロ活動、暴動、社会騒擾、悪意的被害(影響当事者やその下請け業者の従業員が関与した悪

想定に反して弊社がグウェントの運営を停止しなければならない場合、お客様に事前に通知するよう努めます。

お客様や弊社が支配できない不測の出来事(戦争、地震、大洪水その他思いもよらない事態)が発生した場合、お客様も弊社も相手側に責任を負いません。

意的被害を除く)、法的もしくは行政的な命令、規則、規制または指令の遵守、電力供給者の従業員による産業行為、技術的施設の故障、ハッキング、DoS 攻撃やその他の IT 攻撃、IT ウイルスマルウェアやその他の技術の導入、火災、洪水、嵐、または供給業者や請負業者の倒産を含め、当事者が阻止可能な合理的な支配を超える行為、出来事、不作為または事故に起因する当事者のいかなる義務の履行を妨げる原因を指します。

18. 準拠法

18.1 お客様が欧州連合 (EU) や世界のその他の地域の居住者の場合 (ただし、米国は含まれません):

お客様と弊社は、お客様のグウェアの利用および本契約、ならびにそれに付随するあらゆる問題はポーランドの法規に準拠して解釈され、それに関するいかなる紛争もポーランドの裁判所が専属的裁判管轄権を持つことに合意するものとします。本契約に基づくいかなる法的請求も、勝利側当事者はその法的経費を請求する権利を持ちます。

お客様が米国居住者の場合:

下記の紛争解決および仲裁の規定文言に含まれない限りにおいて、お客様と弊社は、お客様のグウェアの利用および本契約、ならびにそれに付随するあらゆる問題はカリフォルニア州ロサンゼルスで発生するものとみなし、抵触法の原則に拘わらず、米国カリフォルニア州 (ならびに該当する場合には米国連邦法) の法令に準拠して解釈されることに合意するものとします。お客様の **CD PROJEKT RED** に対するあらゆる法的請求は、下記の紛争解決および仲裁の規定文言に含まれない限りにおいて、カリフォルニア州ロサンゼルスの州裁判所または連邦裁判所をお客様と弊社の間紛争に関する主題を扱う専属的な裁判所とする、つまり両者は当該裁判所を専属的管轄裁判所とすることに同意するものとします。さらに、お客様はカリフォルニア州ロサンゼルスの州裁判所お

米国外の世界各国の居住者は本契約に関するあらゆる法的問題、申し立て、請求をポーランドの法令と裁判管轄に基づいて対処します。お客様が米国居住者の場合、カリフォルニア州の法令と裁判管轄に基づいて対処します。

よび連邦裁判所を不適切な管轄であると抗弁する権利を放棄するものとします。本契約に基づきいかなる法的請求も、勝利側当事者はその法的経費を請求する権利を持ちます。

米国外の世界各国の居住者は本契約に関するあらゆる法的問題、申し立て、請求をポーランドの法令と裁判管轄に基づいて対処します。お客様が米国居住者の場合、カリフォルニア州の法令と裁判管轄に基づいて対処します。

19. 紛争解決と拘束的仲裁

19.1 お客様と弊社の問題や懸念が発生した場合、弊社は playgwent.com/contact-support を利用して早急かつ友好的に解消することを希望します。ただし、時として容易には解決できない法的紛争があることも認識しています。本条項では、法的紛争が発生した場合について明記します。

19.2 非公式な紛争解決:

弊社とお客様はともに両者間の紛争を略式に解決するための合理的かつ誠実な努力を行うことに合意します。例外的な事情がない限り、通常、この紛争解決期間は 30 日間とすることを提案します。その期間内に解決されない場合、次の段階に進み、お客様の居住地によって対応が変わります。お客様が欧州連合 (EU) の居住者の場合、欧州委員会が運営するオンライン紛争解決プラットフォームを通じて苦情を申し立てることができます。詳細はこちらをご確認ください:

ec.europa.eu/consumers/odr/

(1) 次の紛争解決手続き: お客様が欧州連合 (EU) やその他地域 (米国以外) の居住者の場合

お客様と弊社は必要だと考えられる場合に、互いに対する法的請求手続きを開始する権利を有します。お客様が CD PROJEKT RED に対して申し立てを起す場合、Legal Team, CD Projekt SA, ul. Jagiellońska 74; 03-

懸念や問題が発生した場合には、cdprojektred.com のサポートをご利用いただけます。弊社はお客様の苦情を非公式な紛争解決で解消したいと考えています。

これは弊社がお客様との紛争を非公式に解決できない場合の手続きとなります。

重要事項: お客様が米国に居住されている場合、本条項はお客様と弊社が両者間の紛争を仲裁で解決することに同意する内容を含みます。

お客様が米国またはその他の地域 (ただし、EU を除く) に居住している場合、お客様と弊社は相手当事者に対する集団訴訟または同様な団体訴訟を行わないことに合意します。上記の手続きを通じてあらゆる法的紛争の解決を図ります。

301, Warsaw, Poland 宛てに通知し、
legal@cdprojektred.com に写しをお送りください。

(2)次の紛争解決手続き: お客様が米国居住者の場合

仲裁:

弊社とお客様は両者間のすべての紛争や申し立てを個別に拘束的な仲裁で解決することに合意します。これには本契約、両者間のあらゆる関係、お客様のグウェントの利用、またはその他の CD PROJEKT RED ゲームやサービスに起因する申し立てなどが含まれます。本条項は当該紛争や申し立てが契約、不法行為、成文規定、詐欺行為、不公正競争、不実表明またはその他のいかなる法的原則によるものであっても適用されます。

(注記:「仲裁」とは両者がそれぞれの主張を(判事や陪審ではない)中立的な仲裁人の前で示す、合意による紛争処理手続きです。仲裁は裁判訴訟ほど公式ではなく、規則も裁判ほど公式ではありません(後述します)。お客様と弊社で明確にすることがあります。仲裁を選択することで、両者当事者間の紛争を判事や陪審の前で裁判判断を仰ぐ権利を放棄することになります。お客様と CD PROJEKT RED は、グウェントに起因または関連するいかなる請求も発生から1年以内に申し立てを行う必要があることに合意します。その期間が経過した場合、申し立ての権利は失われます。お客様はお客様のアカウントまたはグウェントが解約された場合も、本条項の規定が存続することに同意します。

仲裁の開始方法:

いずれかの当事者が仲裁開始を望む場合には、申し立て根拠と請求する救済策を記した書面通知を相手側に送る必要があります。本契約の印刷版とその他の電子形態の通知も同程度に適格性を持ち、印刷形式で原本が作られ、保持されている他の業務文

書や記録と同様の条件が適用されます。お客様が弊社に通知を送る場合、電子メールで送付してください。お客様または **CD PROJEKT RED** は、お客様に都合が良い米国内の合理的な米国仲裁協会 (AAA) の仲裁地で仲裁を受けることができます。

仲裁のルール:

本条項には米国連邦仲裁法が適用されます。仲裁は米国仲裁協会 (「AAA」) の商事仲裁規則に準拠し、該当する場合、本契約での修正に従い、AAA の消費者関連紛争の補完手続きが適用されます。仲裁人は本契約の拘束を受けます。

仲裁は知的財産権および商業契約紛争の解決に関して十分な経験を持つ単独の仲裁人によって行われるものとし、AAA 仲裁人の適切なリストから選ばれます。紛争が仲裁に当てはまるかの判断は連邦仲裁法に準拠し、法廷ではなく、仲裁人が裁定します。仲裁は AAA が管理し、英語で行われるものとします。裁定は書面提出、電話、または両者が合意した場所において直接面談で実施されます。仲裁の審問はお客様と **CD PROJEKT RED** が別段の合意をした場合を除き、仲裁人の指命から 30 日以内に開始されます。AAA はお客様と弊社の間紛争を仲裁する権限しか持たず、この特定の仲裁の他の人物には関与しません。事例に応じて、仲裁人の判断による裁定額について管轄権を有する裁判所に提訴する、または裁定額の受諾およびその強制命令について当該裁判所に判断を求めることができます。

お客様の請求が 1 万 US ドル以下の場合、仲裁人がお客様の請求に正当性がなく、費用請求も合理性がないと判断した場合を除き、**CD PROJEKT RED** は仲裁後にお客様負担分の仲裁人報酬を含め、お客様の提訴費と仲裁の分担金 (ただし、弁護士費用または専門家証人費用を除く) を補償することに同意します。**CD PROJEKT RED** は仲裁人がお客様の申し立てに正当性がなく、お客様の費用が合理的でないと判断した場合を除き、法務費用や仲裁費用の負担を求めない

ことに同意します。お客様の請求が 1 万 US ドルを超える場合には、AAA の商事仲裁規則、および該当する場合は消費者関連紛争の補完手続きに従い、仲裁人報酬を含めた仲裁費用はお客様と CD PROJEKT RED で分担するものとします。

紛争解決と仲裁条項が適用されない場合:
紛争解決と仲裁義務は、知的財産権侵害の請求または無許可による利用、海賊行為、窃盗もしくは不正利用に関連してお客様または弊社が行う申し立てまたは紛争には適用されません。

この条項は、法律で認められている場合、お客様が救済を求めて連邦、州、地方自治体の機関に申し立てを行うことを禁止するものではありません。

集団訴訟権の放棄:

国または州の法律の適用が認められる最大限の範囲で、お客様および弊社はいかなる場合も、集団訴訟や代表訴訟、市民側代理人訴訟、団体交渉の提訴または参加を行わないことに合意します。つまり、法で認められる最大限の範囲で、(1)いかなる仲裁も他者と共同では行わず、(2)集団ベースでの仲裁請求または集団訴訟手続きを取る権利または権限を持たず、(3)一般大衆やその他を代表することをうたって提訴する権利または権限を持ちません。

集団訴訟や代表訴訟、市民側代理人訴訟、または団体交渉の提訴に参加しない本条項の合意が違法または法的強制力を持たないと判断された場合、お客様と CD PROJEKT RED は本項が分離不可能であり、条項全体が強制不可能とみなされ、あらゆる請求または紛争を裁判所で解決することに同意します。

20. その他の法的事項

20.1 本契約の一部が法的強制力を持たない場合でも、その他の部分は影響を受けません。

この条項には、本契約が法的にどう機能するかを明記するいくつかの追加規定が含まれます。例:

20.2 本契約は弊社とお客様の関係を規定するものです。本契約は当事者以外にいかなる権利も付与しません。

20.3 弊社は各種の法規に従う必要があり、輸出入規制を含む、捜査当局やその他の法的義務を遵守する必要があります。

20.4 お客様と弊社は、国際物品売買契約に関する国際連合条約(ウィーン売買条約)がグウェントや本契約には適用されないことに合意します。

20.5 弊社は、組織改編もしくは合併の一環、またはその他の事業上の理由で、グウェントのサポートに必要な場合、本契約を第三者もしくは弊社グループの別の組織に譲渡、委託または移譲する場合があります。こうした場合、弊社はお客様に通知を行います。

20.6 弊社がお客様に対して本契約または法令に基づく権利または救済を行使しなかった場合または遅延させた場合も、その他のあらゆる権利または救済の放棄には相当せず、その他の権利または救済を排除または制限するものとはなりません。弊社またはお客様が当該権利または救済を単独的または部分的に行使しても、その他の権利または救済を排除または制限するものではありません。

20.7 本契約は両当事者間のいかなる独占的な関係、または提携、合併事業、雇用または代理人関係も成立させるものではありません。

21. 本契約の改訂

21.1 弊社は法的理由やグウェントの変更を反映するなどの理由に伴い、必要に応じて本契約を改訂することができます。その場合、改定版の本契約をオンラインで公開し、お客様にその旨を通知する合理的な努力を行います(ゲーム内で通知を送る、変更への理解を求めるなど)。

本同意書はお客様と弊社間のみの契約です。

弊社は捜査当局の要請に従う必要が生じる場合があります。

弊社は本契約を改訂することができますが、改訂時には改定版をオンラインに掲載し、通常、その後合理的な期間において発効しま

変更に関して疑問がある場合、legal@cdprojektred.com にメールを送り、弊社に問い合わせることができます。

21.2 弊社が本契約を改訂した場合、オンラインに掲載してから 30 日後に改定版が法的拘束力を持ちます。その期間内に改訂内容について具体的な疑問がある場合は、legal@cdprojektred.com にお問い合わせください。

21.3 (お客様が弊社にメールを送信したかを問わず)お客様が当該の変更内容に同意できない場合、お客様はグウェントの利用を停止することをお選びいただけます。グウェントを適切に機能させ、それぞれ個別に違うルールを設けるのではなく、利用者全員に同じルールの下でプレイしてもらうために、ご理解をいただければと考えています。そのため、疑問や懸念がある場合には、ぜひお問い合わせください。