

CD PROJEKT RED – GWINT Umowa użytkownika

Data ostatniej aktualizacji: 25 kwietnia 2018 roku

Omówienie:

1. W tym dokumencie znajdziesz prawne zasady dotyczące Gwinta i powiązanych produktów/usług (dostępnych [tutaj](#)).
2. Udzielamy Ci nieprzenoszalnej licencji do grania w Gwinta (ale wszelkie prawa do Gwinta pozostają przy CD PROJEKT RED).
3. Poniżej przedstawiamy pewne zasady, co możesz/czego nie możesz zrobić z Gwintem (np. nie używaj cheatów, bądź miły/a dla innych).
4. Nasza [Polityka Prywatności](#) wyjaśnia, jakie dane zbieramy i jak je chronimy. Nasze [Zasady dotyczące Treści Fanowskich](#) wyjaśniają, jakie rzeczy możesz robić z wykorzystaniem treści z Gwinta (np. fan arty, strony społecznościowe).

OK, tyle jeśli chodzi o wstęp. Witaj! Jesteśmy CD PROJEKT RED, czyli część grupy CD PROJEKT S.A. Zajmujemy się produkcją gier, w tym gier z serii Wiedźmin, jak np. gry Gwint. Współtworzyliśmy Gwinta z naszą zaufaną siostrzaną spółką GOG (która też jest częścią grupy CD PROJEKT S.A.). GOG ma platformę dystrybucji gier GOG.com (więcej na ten temat dalej). Stworzyliśmy niniejszą Umowę Użytkownika Gwinta (w skrócie "Umowę"), żeby wyjaśnić, co z Gwintem możesz zrobić, a czego nie. Zredagowaliśmy niniejszą Umowę w najprostszy możliwy sposób, z kilkoma nieformalnymi krótkimi podsumowaniami, które, mamy nadzieję, pomogą Ci ją lepiej zrozumieć. Pamiętaj jednak proszę, że ważne, a, co za tym idzie, prawnie wiążące, jest pełne brzmienie tekstu.

Tekst pełny

Krótkie podsumowanie

1. PRZEDMIOT NINIEJSZEJ UMOWY

1.1 Niniejszy dokument stanowi prawnie wiążącą umowę pomiędzy Tobą a CD PROJEKT S.A., z siedzibą przy ul. Jagiellońskiej 74; 03-301 Warszawa, Polska (w dalszej części określamy się jako „CD PROJEKT RED”, ponieważ CD PROJEKT S.A. jest podmiotem prawnym, którego CD PROJEKT RED jest częścią) i ma ona zastosowanie do naszej gry wideo Gwint, wszelkich kluczy do gry lub kodów dających dostęp do niej lub jakiegokolwiek jej części, Wirtualnych Towarów Gwint i Wirtualnej Waluty (zdefiniowanych poniżej), turniejów i

Niniejszy dokument wyjaśnia czym jest Gwint i jak możesz go używać. Dla ułatwienia w dokumencie umieściliśmy krótkie, nieformalne podsumowanie tych warunków. Jednak pamiętaj, że prawnie wiążąca jest pełna wersja tekstu.

Nie zapomnij, że oprócz tego dokumentu wiąże Cię również Polityka Prywatności (link obok)! Nasze inne gry (np. Wiedźmin) mają swoje własne zasady – linki do nich także znajdziesz po lewej stronie.

rozgrywek esportowych, wszelkich oficjalnych towarów i usług związanych z Gwintem, usług obsługi klienta oraz wsparcia technicznego, kont użytkownika a także oficjalnych forów, stron wiki, blogów i usług serwisów społecznościowych (łącznie zwanych w skrócie „Gwint”). Niniejsza Umowa zaczyna Cię obowiązywać, kiedy pobierzesz, zainstalujesz Gwinta lub zaczniesz z niego korzystać. Jeżeli się nie zgadzasz z jej postanowieniami, prosimy, nie korzystaj z Gwinta.

Niniejsza Umowa dotyczy tylko Gwinta – zasady dotyczące wszystkich innych gier i usług CD PROJEKT RED znajdziesz [tutaj](#). Żeby było jasne: nasza ogólna [Umowa Użytkownika](#) NIE dotyczy Gwinta.

Uwaga: zapoznaj się również z naszymi [Zasadami dotyczącymi Treści Fanowskich](#), innymi poradami dotyczącymi Gwinta, [Zasadami Gwent Masters](#) oraz naszą [Polityką Prywatności Gwinta](#), które razem stanowią część tej Umowy.

2. SPECJALNA UWAGA DOTYCZĄCA MAŁOLETNIICH

Jeśli masz 18 lat – zapraszamy do grania w Gwinta! Jeżeli jesteś pomiędzy 16. a 18. rokiem życia, zanim zaczniesz korzystać z Gwinta Twój rodzic lub opiekun musi zapoznać się z Umową i zaakceptować ją w Twoim imieniu (z tego względu, że osoby poniżej określonego wieku nie mogą zawierać umów, takich jak niniejsza Umowa), a następnie powinien nadzorować Twoje korzystanie z Gwinta. Przed pobraniem gry możliwe jest zapoznanie się z ograniczeniami wiekowymi dla Gwinta. Niestety, jeśli nie ukończyłeś/łaś 16 lat, nie możesz pobrać, grać lub w inny sposób korzystać z Gwinta.

Gwint jest grą przeznaczoną dla użytkowników powyżej 16 roku życia. Jeżeli nie masz jeszcze 18 lat, żeby korzystać z Gwinta, musisz uzyskać zgodę rodzica/opiekuna. Nie jest to nasz wymóg – wynika to z przepisów prawa.

3 KORZYSTANIE Z GWINTA

3.1 Choć może się to wydawać dziwne, skoro

Dzięki udzielonej przez nas licencji, możesz

w Gwinta można grać za darmo - nadal potrzebujesz do tego naszej zgody! Dlatego my (to znaczy CD PROJEKT RED) udzielamy Ci osobistej, ograniczonej, odwoławczej, niewyłącznej, nieprzenoszalnej licencji na wyświetlanie, oglądanie, pobieranie, instalowanie, granie i korzystanie z Gwinta na autoryzowanych platformach/urządzeniach. Licencja nie pozwala Ci na udzielenie sublicencji (więc nie możesz jej dać, "sprzedać", pożyczyć, darować, przenieść, sublicencjonować bądź w inny sposób przekazać komuś innemu) i nie przenosi na Ciebie żadnych praw do Gwinta.

4. DOSTĘP DO WERSJI BETA GWINTA

4.1 Zanim dojdzie do premiery pełnej wersji gry, Gwint zostanie wydany w zamkniętej wersji beta i otwartej wersji beta. Pozwoli nam to przetestować cechy, możliwości i wydajność gry i przygotować świetną finalną wersję.

W przypadku wersji beta:

- Zgłoszenie się przez Ciebie do wersji beta jest traktowane jako oferta zawarcia Umowy na korzystanie z Gwinta.
- Przed zawarciem umowy określimy warunki i wymagania dotyczące Twojego dostępu do wersji beta. My decydujemy o tym czy udostępniamy i utrzymujemy wersje beta, a jeśli tak, to komu i na jakich warunkach.
- Dostęp do zamkniętej wersji beta będzie można uzyskać wyłącznie poprzez wpisanie kodu dostępu (który uzyskasz od nas) na przeznaczonej do tego stronie internetowej (którą Ci wskażemy).
- Po zarejestrowaniu się do korzystania z zamkniętej bety być może będziesz musiał/a chwilę poczekać, zanim umożliwimy Ci granie w Gwinta. Czas naszej odpowiedzi może zależeć od liczby rejestrujących się użytkowników, obciążenia naszych serwerów

korzystać z Gwinta do woli. Z punktu widzenia prawnego, gra nadal należy do nas, ale w praktyce nie ogranicza to w żaden sposób Twojej możliwości grania w nią.

Gwint zostanie wydany początkowo w wersjach beta. Wersje beta nie będą kompletne i nie ponosimy odpowiedzialności za skutki korzystania z nich. Nie obawiaj się jednak, od korzystania z wersji beta Twój komputer nie wybuchnie.

Jako, że mówimy o wersji beta, to najprawdopodobniej w trakcie jej trwania będziemy robić jeden lub więcej resetów serwera/postępu w grze. Może to oznaczać, że kupione przez Ciebie Wirtualne Towary będą zastąpione ekwiwalentem w formie Wirtualnej Waluty (przy czym nie będziemy zwracać prawdziwych pieniędzy).

i innych aspektów technicznych. Postaramy się informować Cię o tym na bieżąco.

- Przewidujemy, że dostęp do otwartej bety będzie możliwy przez tę samą stronę bądź przez GOG Galaxy. Damy Ci znać, jeśli inne urządzenia/platformy staną się dostępne podczas okresu wersji beta i poinformujemy, jak można uzyskać do nich dostęp.

- Wersje beta będą ograniczone czasowo i zakończą się wtedy, kiedy o tym zdecydujemy.

- Pomiędzy okresami zamkniętej i otwartej wersji beta możemy dokonać jednego lub więcej całkowitych resetów serwera/postępu w grze.

- Po resecie • Twoje konto użytkownika najprawdopodobniej powróci do stanu początkowego (z zastrzeżeniem wszelkich poprawek, jakie wprowadzimy w ramach bety). Wszelkie Wirtualne Towary oraz Wirtualna Waluta (zdefiniowane poniżej), które kupisz przed resetem, zależnie od naszej decyzji, mogą zostać zachowane bądź zastąpione ekwiwalentnymi Wirtualnymi Towarami lub Wirtualną Walutą (zdefiniowanymi poniżej). UWAGA! Nie będziemy dokonywać zwrotów pieniędzy w związku z resetami.

- Czas trwania bety Gwinta to okres testowania, ulepszania i przygotowywania gry do pełnego wydania. Możemy zatem wedle naszego uznania zmieniać, modyfikować lub usuwać funkcjonalności Gwinta.

- Jeżeli w wersji beta Gwinta znajdą się elementy lub informacje, które będziemy chcieli zachować w tajemnicy, otrzymasz od nas wyraźną informację w tym zakresie. W takim przypadku zachowaj w tajemnicy poufne informacje związane z wersją beta Gwinta.

- Najprawdopodobniej na pewnym etapie wersji beta poprosimy Cię o wyrażenie opinii na temat jej działania i przekazania sugestii, co możemy ulepszyć.

- Wersje beta zostaną udostępnione w wersji "tak jak jest". Istota dostępu do wersji beta polega na tym, że otrzymujesz dostęp

beta do nowej wersji, akceptując fakt, że jest ona jeszcze niekompletna.

- Prosimy, nie “sprzedawaj” ani nie przekazuj swojego dostępu do wersji beta innym osobom – chcemy, żebyś to właśnie Ty grał/a w Gwinta!

5. KONTA UŻYTKOWNIKÓW

5.1 Wymagane konto użytkownika. Aby grać w Gwinta musisz założyć konto użytkownika na wybranej przez siebie platformie, bądź użyć istniejącego konta (o ile takie masz). Jeżeli grasz na PC, będziesz musiał/a skorzystać z konta GOG, może też być wymagane zainstalowanie lub skorzystanie z systemu dystrybucji GOG Galaxy w celu pobrania/grania w grę (tak jak napisaliśmy na wstępie niniejszej Umowy, GOG jest naszym partnerem i pomagał nam w tworzeniu Gwinta). Miej na uwadze, że usługi GOG mają [swoje własne zasady](#) (wiemy, wiemy - to oznacza jeszcze więcej prawniczej pisaniny). GOG odpowiada za Twoje korzystanie z GOG.com i GOG Galaxy. Jesteśmy pewni, że pomogą Ci w razie problemów lub pytań.

5.2 Ochrona konta użytkownika. Pamiętaj, że to Ty odpowiadasz za bezpieczeństwo swojego konta i działania wykonywane przy jego użyciu. W szczególności dbaj o bezpieczeństwo swojego hasła! W celu ochrony Gwinta, użytkowników Gwinta oraz CD PROJEKT RED, zastrzegamy sobie prawo do niezarejestrowania użytkownika lub zablokowania mu dostępu do Gwinta, jeżeli użytkownik będzie naruszał Umowę bądź inne regulaminy, do których niniejsza Umowa się odnosi.

6. MINIMALNE WYMAGANIA I MONITOROWANIE

6.1 Minimalne wymagania. Gwint ma określone minimalne wymagania w zależności od wybranego urządzenia lub systemu. Upewnij się przed pobraniem gry,

Żeby móc grać w Gwinta, w zależności od Twojego urządzenia/platform, może być konieczne zainstalowanie i korzystanie z GOG Galaxy. GOG.com to nasza siostrzana spółka, więc jesteś w dobrych rękach

W zależności od tego, na jakim urządzeniu będziesz grać w Gwinta i z jakiego systemu operacyjnego będziesz korzystał, Gwint może mieć różne minimalne wymagania.

że Twój system spełnia te wymagania! Aby grać w Gwinta online musisz mieć także dostęp do Internetu. Gwint nie zawiera żadnych zabezpieczeń DRM, jednak niektórzy producenci konsol/urządzeń bądź platform korzystają z technologii zabezpieczeń, nad czym nie mamy kontrol

Sprawdź je zanim zaczniesz korzystać z gry.

Chcemy, żeby gra w Gwinta wszystkim dawała radość. Z tego względu być może wprowadzimy narzędzia/oprogramowania przeciwdziałające oszustwom.

6.2 Monitorowanie. W celu zapobiegania oszukiwaniu i innym działaniom zabronionym w ustępie 9 poniżej, jak też w celu ochrony integralności Gwinta oraz egzekwowania Umowy, możemy korzystać z oprogramowania przeciwdziałającego oszustwom lub innego oprogramowania działającego na Twoim urządzeniu lub towarzyszących urządzeniach/urządzeniach peryferyjnych w trakcie Twojego korzystania z Gwinta.

7. ŁATKI, AKTUALIZACJE I ZMIANY

7.1 Od czasu do czasu możemy wprowadzać łatki i aktualizacje (np. w celu dodania lub usunięcia określonych elementów, naprawienia błędów w oprogramowaniu, zrównoważenia rozgrywki lub dostosowania ekonomii gry). Zmiany te będą wiązały się z obowiązkowymi i/lub automatycznymi aktualizacjami (starsze wersje mogą w rezultacie przestać działać). Tak, to może oznaczać ewentualne osłabianie kart, jeśli będzie to konieczne dla utrzymania żywej, świeżej rozgrywki. W ramach tych łatek, aktualizacji i zmian możemy wprowadzać ograniczenia, ograniczać dostęp lub w ogóle usuwać pewne funkcje gry. Zastrzegamy sobie to prawo po to, żeby utrzymywać wydajność Gwinta.

Od czasu do czasu możemy wprowadzać łatki, aktualizacje i zmiany w tym, jak działa Gwint. Czasami może wiązać się to z nerfem kart.

8. WŁASNOŚĆ ORAZ PRAWA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

8.1 Własność Gwinta. Gwint, w tym (lecz nie wyłącznie) jego elementy wizualne, postacie, fabuła, przedmioty, muzyka, szata graficzna, oprogramowanie, interfejs użytkownika, wygląd, mechanika gry, gameplay, audio,

Gwint należy do CD PROJEKT RED. Chcemy, aby wszyscy się nim cieszyli pamiętając o tym, aby respektować nasze prawa.

wideo, tekst, układ graficzny, bazy danych, dane, wszelka inna treść oraz Prawa Własności Intelektualnej (zdefiniowane poniżej), a także inne przysługujące zgodnie z prawem prawa do ich wykorzystania, są własnością CD PROJEKT RED lub też są przedmiotem licencji udzielonej CD PROJEKT RED przez osoby trzecie. O ile nie wskazano inaczej w niniejszej Umowie, wszystkie prawa do Gwinta są zastrzeżone. Nie udzielamy pozwolenia na korzystanie z jakiegokolwiek części Gwinta w inny sposób niż dozwolony na mocy niniejszej Umowy. Na mocy niniejszej Umowy nie przenosimy na Ciebie żadnych praw lub korzyści.

8.2 "Prawa Własności Intelektualnej" oznaczają prawa autorskie, znaki towarowe, znaki usługowe, nazwy marek, logosy, renomę, inne oznaczenia handlowe, nazwy handlowe, firmy, domeny, wzory użytkowe, prawa do baz danych, patenty, wzory przemysłowe, know-how, tajemnice przedsiębiorstwa i informacje poufne, prawa osobiste, prawa do wizerunku, prawa pokrewne, prawa do rozpowszechniania, najmu, użyczenia, nadawania i inne prawa własności intelektualnej i prawa do korzystania o takim samym lub podobnym charakterze, które mogą teraz lub w przyszłości istnieć w jakimkolwiek miejscu na świecie, w każdym przypadku niezależnie od tego, czy zostały zarejestrowane, bądź czy w ogóle podlegają rejestracji, jak również prawa wynikające ze zgłoszeń przed dokonaniem rejestracji przez odpowiedni organ oraz nabyte prawa przed dokonaniem zmiany w odpowiednich rejestrach.

8.3 Własność osób trzecich. CD PROJEKT RED szanuje prawa własności intelektualnej innych podmiotów. Jeśli uważasz, że Twoje prawa zostały naruszone w Gwincie lub z jego wykorzystaniem, skontaktuj się z nami pod adresem legal@cdprojektred.com.

9. ZASADY KORZYSTANIA Z GWINTA

Pamiętaj, że żeby móc korzystać z Gwinta musisz przestrzegać zasad opisanych w tym dokumencie, w tym (lecz nie wyłącznie) poniższych. Pamiętaj, że szczególne zezwolenia mogą znajdować się w naszych [Zasadach dotyczących Treści Fanowskich](#). Zapoznaj się uważnie z poniższymi zasadami, gdyż ich naruszenie (w szczególności tych odnoszących się do oszukiwania), może zostać uznane za rażące naruszenie Umowy, co może skutkować wyłączeniem lub zawieszeniem dostępu do Gwinta. W szczególnie rażących przypadkach zachowujemy prawo do zakazania Ci dostępu do Gwinta w przyszłości. Oto zasady:

1. Rozrywka. Korzystaj z Gwinta wyłącznie dla własnej rozrywki, a nie dla jakiegokolwiek celu komercyjnego lub politycznego.

2. Ograniczony dostęp. Nie próbuj kopiować, wynajmować, sprzedawać, używać, sublicencjonować, dystrybuować, rozpowszechniać i publicznie udostępniać Gwinta, Wirtualnej Waluty, Wirtualnych Towarów, danych swojego konta oraz nie używaj jakichkolwiek praw przysługujących Ci na podstawie niniejszej Umowy od nas lub jakiegokolwiek osobie trzeciej w inny sposób, niż wyraźnie dozwolony na podstawie niniejszej Umowy.

3. Niewłaściwe użytkowanie. Nie wolno Ci modyfikować, łączyć, dystrybuować, tłumaczyć, stosować inżynierii wstecznej, podejmować prób uzyskania lub wykorzystania kodu źródłowego, dekompilować lub demontować Gwinta, o ile nie jest to wyraźnie dozwolone przez właściwe przepisy prawa.

4. Hakowanie/griefowanie. Nie wolno Ci

Poniżej znajduje się kilka przykładów rzeczy, których prosimy, abyś nie robił/a względem Gwinta. W skład tej listy wchodzi m. in. oszukiwanie. Oszukiwanie to zło

hakować, uszkadzać, griefować (celowo szkodzić innym), lub nadużywać Gwinta, usług, bądź produktów, gier, jak również naruszać praw i dóbr osobistych innych użytkowników Gwinta, członków społeczności graczy lub personelu CD PROJEKT RED.

5. Oszukiwanie. Nie wolno Ci tworzyć, wykorzystywać, udostępniać lub rozpowszechniać cheatów, exploitów, oprogramowania automatyzacyjnego, robotów, botów, modów, haków, pajaków, oprogramowania szpiegującego, skryptów, trenerów, narzędzi do ekstrakcji lub innego oprogramowania oddziałującego bądź wpływającego na Gwinta w jakikolwiek sposób (w szczególności jakichkolwiek nieautoryzowanych programów osób trzecich, które przechwytyują, emulują lub przekierowują jakąkolwiek komunikację pomiędzy CD PROJEKT RED lub jego partnerami a Gwintem, lub jakichkolwiek nieautoryzowanych programów osób trzecich, które gromadzą informacje o Gwincie poprzez odczytywanie sektorów pamięci używanych przez Gwinta do przechowywania informacji). Przypominamy Ci o poważnych konsekwencjach oszukiwania (patrz ustęp 9 powyżej).

6. Nadużycie konta. Nie wolno Ci współdzielić, "kupować", "sprzedawać", przenosić, darować, pożyczać, kraść ani sprzeniewierzać kont użytkowników lub kluczy/kodów dostępu (my pozostajemy ich właścicielami.). Jeśli obawiasz się, że któraś z tych rzeczy przydarzyła się Tobie, skontaktuj się z obsługą klienta playgwent.com/contact-support.

7. Power-levelowanie. Nie wolno Ci świadczyć na rzecz innych graczy usług wewnątrz gry, takich jak power-leveiling, boosting czy ladder-climbing, niezależnie od tego, czy dana usługa miałyby być świadczona za wynagrodzeniem (w

prawdziwych pieniądzech bądź w innej formie), czy nie.

8. Zakaz reklamy. Nie wolno Ci wykorzystywać Gwinta do reklamy, promocji, spamu produktów lub usług osób trzecich, do wysyłania niezamawianych wiadomości handlowych, lub do świadczenia jakichkolwiek usług komercyjnych, nie wolno Ci również podejmować działań wskazanych wyżej w ramach Gwinta.

9. Usługi CD PROJEKT RED. Nie wolno Ci celowo uniemożliwiać lub przeszkadzać w świadczeniu usług CD PROJEKT RED, takich jak obsługa klienta czy wsparcie techniczne, lub podszywać się pod personel CD PROJEKT RED.

10. Ingerowanie w pracę serwerów. Nie wolno Ci ingerować lub zakłócać pracy oprogramowania sieciowego lub serwerów CD PROJEKT RED lub osób trzecich, w tym poprzez tunelowanie, ataki typu code injection lub code insertion, denial of service, modyfikowanie lub zmianę oprogramowania, używanie innego podobnego oprogramowania razem z oprogramowaniem CD PROJEKT RED, poprzez emulację protokołów, lub przez stworzenie lub korzystanie z prywatnych serwerów lub analogicznych usług dotyczących Gwinta.

11. Dostęp do serwerów. Nie wolno Ci uzyskiwać dostępu lub podejmować próby uzyskania dostępu do przestrzeni w Gwinta bądź na serwerach Gwinta, które nie zostały przeznaczone do publicznego korzystania.

12. Data mining. Nie wolno Ci przechwytywać, eksplorować bądź w inny sposób zbierać danych lub informacji z Gwinta przy użyciu nieautoryzowanego oprogramowania osób trzecich.

13. Konta i treści wirtualne. Wolno Ci korzystać z konta użytkownika, Wirtualnych

Towarów i Wirtualnej Waluty (zdefiniowanych poniżej) jedynie w celu, do którego zostały przeznaczone.

14. Nadawanie/wydarzenia. Możesz nadawać, publicznie wykonywać bądź streamować Gwinta, organizować wydarzenia, zawody, turnieje czy rozgrywki ligowe w Gwinta albo być gospodarzem takich rozgrywek, jeśli jest to dozwolone na podstawie [Zasad dotyczących Treści Fanowskich](#) (które pozwalają na działania niekomercyjne – szczegółowe informacje pod linkiem).

15. Nazwy/znaki towarowe. Nie wolno Ci wykorzystywać “CD PROJEKT RED”, “Gwint” lub jakichkolwiek innych nazw, logosów, znaków lub znaków towarowych CD PROJEKT RED dla jakichkolwiek niedozwolonych prawem celów.

16. Treści naruszające prawo. Nie rób niczego w powiązaniu z Gwintem, co naruszałoby prawa autorskie, patenty, tajemnice przedsiębiorstwa, prawo do prywatności, prawo do wizerunku lub inne prawa osób trzecich.

17. Złośliwy kod. Nie publikuj ani nie wgrywaj żadnych plików zawierających złośliwy kod, w tym wirusów, oprogramowania szpiegującego, koni trojańskich, robaków, bomb czasowych, świadomie uszkodzonych danych lub jakichkolwiek innych plików zawierających złośliwy kod lub mogących w jakikolwiek sposób uszkodzić lub ingerować w działanie Gwinta.

18. Ograniczenia geograficzne/regionalne. Korzystając z Gwinta przestrzegaj wszelkich znajdujących zastosowanie ograniczeń geograficznych i regionalnych, językowych bądź opartych na lokalizacji.

19. Bądź miły! Nie rób niczego co mogłoby mieć charakter rasistowski, ksenofobiczny, seksistowski, dyskryminujący, zniesławiający

lub w inny sposób obraźliwy lub niezgodny z prawem. To dotyczy w szczególności jakiegokolwiek komunikacji z innymi użytkownikami. Trzeba być miłym dla innych!

10. TREŚĆ POCHODZĄCA OD UŻYTKOWNIKA I TREŚĆ FANOWSKA

10.1 Treść Pochodząca od Użytkownika. Gwint może umożliwiać Ci dzielenie się treścią wewnątrz gry (np. dzielenie się tekstem, zdjęciami czy linkami z innymi użytkownikami) – będziemy to nazywali „Treścią Pochodzącą od Użytkownika”. Zauważ, że czym innym jest Twoja twórczość bazująca na materiałach pochodzących z Gwinta (więcej na ten temat w ustępie „Treść Fanowska” poniżej). Jeśli będziesz dzielić się Treścią Pochodzącą od Użytkownika, robisz to na własne ryzyko i odpowiedzialność. Mamy prawo (ale nie obowiązek) do sprawdzenia i usunięcia wszelkich niestosownych lub niezgodnych z prawem Treści Pochodzących od Użytkownika. Dla jasności: nie bierzemy na siebie odpowiedzialności za Treści Pochodzące od Użytkownika. Umieszczając Treść Pochodzącą od Użytkownika w Gwincie utrzymujesz prawa przy sobie, ale żebyśmy mogli ją transmitować przez Gwinta potrzebujemy, żebyś nam udzielił/a nam do niej pewnych praw. Co za tym idzie, udostępniając Treść Pochodzącą od Użytkownika za pośrednictwem Gwinta, udzielasz nam niewyłączonej, bezterminowej, nieodwołalnej, ogólnoświatowej, nieodpłatnej licencji z prawem do udzielania dalszych licencji na korzystanie, modyfikowanie, zwielokrotnianie, tworzenie utworów zależnych, dystrybuowanie, przekazywanie, komunikowanie oraz publiczne wyświetlanie/przedstawianie Treści Pochodzącej od Użytkownika w związku z Gwintem.

10.2 Treść Fanowska. Zasady i informacje dotyczące treści tworzonych przez

Jeśli dzielisz się treścią przez Gwinta (np. wysyłasz linki), robisz to na swoją odpowiedzialność.

Upewnij się, że nie narusza ona żadnych praw osób trzecich.

Aby dowiedzieć się, na jakich warunkach możesz tworzyć świetne rzeczy przy użyciu materiałów z Gwinta (np. strony społecznościowe albo Let's Play) – zapoznaj się z Zasadami dot. Treści Fanowskich.

społeczność Gwinta, tworzenia rzeczy związanych z Gwintem, takich jak fan arty, strony internetowe, blogi, filmiki/streamy/Let's Plays, czy też organizacji wydarzeń/turniejów znajdują się w [Zasadach dotyczących Treści Fanowskich](#).

11. WIRTUALNA WALUTA I WIRTUALNE TOWARY

11.1 Jak korzystać z Wirtualnych Towarów i Wirtualnej Waluty. Gwint umożliwia nabywanie wirtualnych, cyfrowych przedmiotów i treści wewnątrz gry, w tym (lecz nie wyłącznie) pakietów kart Do Gwinta, ulepszeń gry, kampanii i innych treści do pobrania („Wirtualne Towary”). Masz możliwość zakupu pewnych Wirtualnych Towarów za prawdziwe pieniądze lub wirtualne waluty, takie jak „Kruszec” (którą uzyskujesz grając w grę), „Skrawki” (które możesz uzyskać poprzez będący częścią Gwinta system rzemiosła) lub „Pył Meteorytowy” (który możesz kupić za prawdziwe pieniądze lub uzyskać poprzez wykonanie pewnych działań w grze; w dalszej części będziemy nazywać je razem „Wirtualną Walutą”). Jesteśmy jedynym dostawcą Wirtualnych Towarów i emitentem Wirtualnej Waluty. Tylko użytkownicy Gwinta mogą ich używać.

11.2 Wymagania dotyczące płatności. Jeżeli kupujesz Wirtualne Towary lub Wirtualną Walutę, potwierdzasz, że akceptujesz ich ceny oraz zasady dotyczące płatności – wszystkie potrzebne w tym zakresie informacje otrzymasz przy zakupie. Upewnij się, że jesteś uprawniony/a do korzystania z wybranej metody płatności - może to niekiedy wymagać uzyskania zgody posiadacza rachunku, rodzica lub opiekuna. Przy każdym zakupie sprawdź, czy możesz skorzystać z danej metody płatności – to Ty jesteś za to odpowiedzialny/a.

Pamiętaj też, że odpowiedzialność z tytułu należnych opłat urzędowych i podatków

Możesz kupować np. pakiety kart albo nowe elementy kampanii. Pamiętaj o tym, że chociaż te przedmioty ładnie się błyszczą i bardzo się przydają w grze, to nie mają one jednak rzeczywistej wartości pieniężnej. Prosimy, nie próbuj sprzedawać tych rzeczy innym graczom ani kupować ich od nich.

Po lewej stronie znajdziesz zasady dotyczące korzystania z Wirtualnych Towarów i Waluty, które są niezbędne dla zapewnienia Tobie i nam bezpieczeństwa.

spoczywa na Tobie.

11.3 Wymagania prawne. Wirtualne Towary i Wirtualna Waluta są jedynie cyfrowymi przedmiotami, nie mającymi w rzeczywistym świecie jakiegokolwiek wartości pieniężnej ani postaci materialnej, nie mogą więc być „sprzedane”, „kupione”, podarowane, przeniesione lub odzyskane, bez względu na to, czy następowałoby to w zamian za inne Wirtualne Towary, Wirtualną Walutę, prawdziwe pieniądze, towary, usługi lub przedmioty o określonej wartości pieniężnej. Obrót Wirtualnymi Towarami i Wirtualną Walutą jest zabroniony (chyba że w Gwincie znajduje się jednoznaczna informacja, że jest inaczej). Uzyskane przez Ciebie prawo do korzystania z Wirtualnych Towarów i Wirtualnej Waluty ogranicza się do ograniczonej, niewyłącznej, niezbywalnej, nie podlegającej przeniesieniu ani dalszemu licencjonowaniu, odwołalnej – w zakresie wskazanym w niniejszej Umowie - licencji na korzystanie z Wirtualnych Towarów i Wirtualnej Waluty wyłącznie dla celu osobistej rozrywki i niekomercyjnego użytku, wyłącznie w ramach Gwinta. Nie przysługuje Ci żadne prawo własności, prawo majątkowe lub inny tytuł prawny do Wirtualnych Towarów lub Wirtualnej Waluty; prawa do nich przysługują wyłącznie CD PROJEKT RED. CD PROJEKT RED zastrzega sobie prawo do wycofania, zmiany lub poprawienia Wirtualnych Towarów bądź transakcji w Wirtualnej Walucie bądź innych spraw z tym związanych, jeśli będzie to konieczne dla ochrony Gwinta bądź w celu wykonywania niniejszej Umowy.

11.4 Limity. W celu ochrony Gwinta i użytkowników Gwinta, a także aby zapobiegać oszustwom, możemy ustalać limity w zakresie nabywania Wirtualnych Towarów i Wirtualnej Waluty (w tym limity dotyczące transakcji oraz stanów konta).

11.5 Wygaśnięcie. Wirtualne Towary i

Wirtualna Waluta nie wygasają, ale zastrzegamy sobie prawo do wprowadzania koniecznych zmian lub poprawek. Nie jesteśmy zobowiązani dostarczać Ci Wirtualnych Towarów i Wirtualnej Waluty.

11.6 Wirtualne Towary/Waluta mogą ulegać zmianie. To, że w danym momencie proponujemy Ci możliwość kupna Wirtualnych Towarów lub Wirtualnej Waluty nie oznacza, że ta oferta będzie obowiązywała również w przyszłości. Zakres, zróżnicowanie i typy dostępnych Wirtualnych Towarów i Wirtualnej Waluty mogą ulec zmianie w każdym czasie. Istnieje możliwość zarządzania, regulowania, kontroli, modyfikowania i usuwania Wirtualnej Waluty i Wirtualnych Towarów jeżeli będzie to konieczne dla dalszego funkcjonowania Gwinta lub z innych uzasadnionych powodów. Postaramy się w rozsądny sposób poinformować Cię o każdej takiej zmianie oraz wyjaśnić jej przyczynę.

11.7 Prawo do zwrotu.

Z zastrzeżeniem warunków korzystania z urządzenia/platformy, za pomocą których uzyskujesz dostęp do Gwinta, masz prawo do odstąpienia od zakupu Gwinta, Wirtualnej Waluty lub Wirtualnych Towarów w terminie 14 dni od zakupu, bez konieczności podania powodu odstąpienia. Jeśli jednak świadczenie usługi zostanie rozpoczęte, a na Twoim koncie zostaną udostępnione Wirtualne Towary lub Wirtualna Waluta, to niniejszym tracisz prawo do odstąpienia i wyrażasz zgodę na to, żeby dostawa Wirtualnych Towarów lub Wirtualnej Waluty oraz rozpoczęcie świadczenia usług nastąpiły niezwłocznie po dokonaniu zakupu. Z chwilą udostępnienia Wirtualnych Towarów lub Wirtualnej Waluty na Twoim koncie uznaje się umowę za w pełni zrealizowaną przez nas.

12. GWENT MASTERS

12.1 Przygotowaliśmy dodatkowy zbiór zasad (które nazywamy [“Oficjalnymi Zasadami Gwent Masters”](#)), które dotyczą wszelkich turniejów i rozgrywek esportowych w Gwinta, w tym między innymi Pro Ladder, Open Tournaments, Challenger Tournaments, World Masters oraz Turniejów Stron Trzecich (wszystkie te pojęcia zdefiniowane są w Oficjalnych Zasadach Gwent Masters). Jeżeli uczestniczysz w takich turniejach czy rozgrywkach esportowych w Gwinta, poza tą Umową Użytkownika musisz stosować się również do Oficjalnych Zasad Gwent Masters.

12.2 W ramach turniejów i rozgrywek esportowych w Gwinta możemy zdecydować się, że będziemy przyznawać najlepszym uczestnikom i zwycięzcom zawodów tzw. Crown Points (zdefiniowane w Oficjalnych Zasadach Gwent Masters). Crown Points nie mają żadnej wartości pieniężnej ani postaci materialnej, nie mogą być „sprzedane”, „kupione”, подарowane, przeniesione lub odzyskane, bez względu na to, czy następowałoby to w zamian za Wirtualne Towary, Wirtualną Walutę, prawdziwe pieniądze, towary, usługi lub przedmioty o określonej wartości pieniężnej. CD PROJEKT RED zastrzega sobie prawo do wycofania, unieważnienia, odjęcia, zmiany lub poprawy Crown Points zgodnie z postanowieniami Oficjalnych Zasad Gwent Masters.

12.3. W razie rozbieżności między Oficjalnymi Zasadami Gwent Masters a Umową Użytkownika, Polityką Prywatności lub Gwent Masters FAQs, w sprawach związanych z Gwent Masters wiążące będą postanowienia Oficjalnych Zasad Gwent Masters.

Przygotowaliśmy odrębny zbiór zasad, które stosuje się do naszych turniejów i rozgrywek esportowych w Gwinta. Znajdziesz je [tutaj](#).

13. INFORMACJE ZWROTNE I SUGESTIE

13.1 Gwint stał się samodzielną grą w odpowiedzi na liczne prośby od graczy z całego świata. Jesteśmy jak najbardziej otwarci na wszelkie informacje zwrotne i sugestie - w takich przypadkach należy kontaktować się z CD PROJEKT RED poprzez adres playgwent.com/contact-support.

Przypominamy, że masz do czynienia z prawnikami, więc musi się tu znaleźć coś o zrzeczeniu się odpowiedzialności 😊. Pamiętaj zatem, że nie mamy obowiązku korzystać z sugestii, które nam prześlesz, a jeśli wykorzystamy Twój pomysł to nie przysługuje Ci z tego tytułu jakiegokolwiek wynagrodzenie (w postaci finansowej lub innej).

Lubimy otrzymywać feedback od użytkowników – dzięki! Jednocześnie, nie bądźcie rozczarowani, jeśli z niego nie skorzystamy. Nie oznacza to, że nie doceniamy Waszego wysiłku.

14. TREŚCI OSÓB TRZECICH I USŁUGI ZEWNĘTRZNE

14.1 Gwint może zawierać linki do stron internetowych lub treści osób trzecich. Możesz również uzyskać dostęp do Gwint za pośrednictwem różnych platform i urzędzeń. Decyzja o skorzystaniu z nich należy wyłącznie do Ciebie – nie możemy obiecać, że będą działały, jaki będzie ich wygląd, ani że będą darmowe. Urządzenia/platformy naszych partnerów mogą podlegać ich własnym regulaminom, których przestrzeganie jest Twoim obowiązkiem. Nasi partnerzy mogą również oferować dodatkowe funkcjonalności do Gwinta (takie jak cyfrowe portfele) – ponownie, jest to sprawa wyłącznie między nimi a Tobą.

Jeśli klikasz na link, który przenosi Cię poza nasze małe królestwo = nie możemy się już dalej o Ciebie troszczyć.

15. OŚWIADCZENIA I ODPOWIEDZIALNOŚĆ

15.1 Nasze oświadczenia. Jako CD PROJEKT RED oświadczamy, że (i) jesteśmy uprawnieni do zawarcia niniejszej Umowy oraz do udzielenia licencji na korzystanie z Gwinta, o której mowa w ustępie 3; (ii) dołożymy racjonalnie uzasadnionej staranności o jakość Gwinta oraz możliwość korzystania z Gwinta przez Ciebie (iii) wykonując zobowiązania względem Ciebie wynikające z niniejszej Umowy dołożymy

Składamy prawnie wiążące obietnice (zwane oświadczeniami) co do Gwinta, np. że dołożymy uzasadnionej dbałości co do ich używania przez Ciebie.

uzasadnionych starań w celu przestrzegania obowiązujących praw.

15.2 Twoje oświadczenia. Niniejszym oświadczasz, że jesteś uprawniony do zawarcia niniejszej Umowy i będziesz przestrzegać w pełni jej postanowień. Oświadczasz również, że jakiegokolwiek Treści Pochodzące od Użytkownika transmitowane przez Ciebie poprzez Gwinta nie naruszają praw własności intelektualnej osób trzecich. Ponadto oświadczasz, że nie będziesz korzystać z Treści Pochodzących od Użytkownika, które są niezgodne z prawem, niedozwolone, obraźliwe, wulgarne, naruszające prywatność innych osób, zawierające groźby, znieślawiające, nienawistne bądź rasistowskie, ani przekazywać ich innym osobom.

16. ROZWIĄZANIE I ODSZTĄPIENIE UMOWY

16.1 Twoje prawo do rozwiązania Umowy. Możesz w dowolnym czasie rozwiązać niniejszą Umowę poprzez całkowite zaprzestanie korzystania z Gwinta. Rozwiązanie Umowy nie będzie miało wpływu na już istniejące prawa i zobowiązania każdej ze stron.

16.2 Nasze prawo do rozwiązania. Jeżeli rażąco naruszysz postanowienia niniejszej Umowy, zastrzegamy sobie prawo do anulowania lub zawieszenia Ci dostępu do gry (wypowiedzenia tej umowy). Przez naruszenie istotnych postanowień Umowy rozumiemy poważne naruszenie, które może wywołać znaczną szkodę dla CD PROJEKT RED lub dla innych użytkowników Gwinta, jak również, w tym, w szczególności, naruszenie postanowień reguł określonych w ustępie 9 powyżej (np. zakaz oszukiwania lub nadużywania konta). Jeżeli anulujemy lub zawiesimy Ci dostęp do konta zgodnie z niniejszymi postanowieniami, podejmiemy stosowne starania w celu skontaktowania się z Tobą i

Możesz rozwiązać tę Umowę poprzez samo zaprzestanie korzystania z Gwinta.

Jeżeli poważnie naruszysz tę Umowę, możesz stracić dostęp do Gwinta (czasowo lub permanentnie).

Jeżeli zajdzie mało prawdopodobna sytuacja, że będziemy musieli zakończyć działanie Gwinta, postaramy się wcześniej Cię o tym poinformować.

wyjaśnienia przyczyn anulowania lub ograniczenia dostępu i wskazania, co (jeśli w ogóle) możesz w związku z tym zrobić. Anulowanie lub zawieszenie wiąże się z utratą dostępu do Wirtualnych Towarów i Wirtualnej Waluty.

16.3 Zamknięcie Gwinta. Jeżeli będziemy musieli permanentnie zamknąć dostęp do Gwinta (z powodów innych niż naruszenie przez Ciebie istotnych postanowień umowy), poinformujemy Ciebie o tym przynajmniej ze 120-dniowym wyprzedzeniem poprzez umieszczenie wiadomości na stronie cdprojektred.com. Żebyś miał/a jasność – zamknięcie Gwinta jest raczej mało prawdopodobne.

17. SIŁA WYŻSZA

17.1 Żadna ze Stron nie odpowiada względem drugiej z tytułu niewykonania lub nienależytego wykonania Umowy, w całości lub części, spowodowanych Siłą Wyższą.

“Siła Wyższa” oznacza każdą okoliczność uniemożliwiającą stronie spełnienie zobowiązania, która wynika lub może być przypisana działaniom, zdarzeniom, przeoczeniom lub wypadkom pozostającym poza rozsądną kontrolą danej strony, w tym, w szczególności, takie jak strajk, lokaut lub inne spory pracownicze (inne niż spór dotyczący personelu danej strony), wypadek atomowy lub wypadku losowy, wojna lub akt terroru, zamieszki, rozruchy, wandalizm (z wyłączeniem szkód wywołanych przez personel strony bądź jej podwykonawców), zmiana przepisów lub decyzja administracyjna, spór pracowniczy pracowników dostawców energii elektrycznej, awaria urządzenia technicznego, działania hakerskie, denial of service lub inny atak informatyczny, działanie wirusa komputerowego lub podobnej technologii, pożar, powódź, burza, niewykonanie lub nienależyte wykonanie

W razie niemożliwych do przewidzenia okoliczności będących poza Twoją lub naszą kontrolą (wojny, trzęsienia ziemi, wielkiej powodzi, ataku obcych, Godzilli, itp. – ok, z tymi dwoma ostatnimi to żartujemy), nie będziemy względem siebie odpowiadać za to, że np. gra nie będzie funkcjonować lub że niektóre jej funkcjonalności będą wyłączone.

umowy przez dostawcę lub podwykonawcę.

18. PRAWO WŁAŚCIWE

18.1 Ty i my zgodnie postanawiamy, że Twoje korzystanie z Gwinta, niniejsza Umowa oraz wszelkie kwestie z nich wynikające będą regulowane przez prawo polskie, a wszelkie spory z nimi związane zostaną poddane pod rozstrzygnięcie polskich sądów. W przypadku każdego sporu wynikającego z niniejszej Umowy, strona wygrywająca będzie uprawniona do uzyskania należnych jej kosztów procesu.

Wszelkie prawne kwestie/skargi/roszczenia wynikające z tej Umowy podlegają prawu polskiemu w odniesieniu do wszystkich użytkowników korzystających z gry w Polsce.

19. ROZSTRZYGANIE SPORÓW

19.1 Jeżeli masz wątpliwości lub problemy z naszymi usługami, mamy nadzieję, że uda się je szybko i polubownie rozwiązać poprzez playgwent.com/contact-support.

Niemniej jednak rozumiemy, że od czasu do czasu może pojawić się trudniejszy do rozstrzygnięcia spór prawny. W tym ustępie wyjaśniamy, co dzieje się w przypadku takiego sporu.

19.2 Polubowne rozstrzygnięcie sporu:

Ty i my zgadzamy się, że podejmiemy w dobrej wierze rozsądne starania w celu polubownego rozstrzygnięcia wszelkich sporów między nami. Zwykle rozstrzygnięcie sporu w ten sposób nie powinno zająć więcej niż 30 dni, chyba że zachodzą wyjątkowe okoliczności. Jeżeli spór nie zostanie rozstrzygnięty w tym czasie, możesz być uprawniony do złożenia skargi poprzez Platformę Internetowego Rozstrzygnięcia Sporów prowadzoną przez Komisję Europejską; więcej szczegółów na ten temat znajdziesz na stronie: ec.europa.eu/consumers/odr/.

Jeśli masz jakieś wątpliwości czy problemy związane z Gwintem, zajrzyj na stronę <http://www.cdprojektplaygwent.com/contact-support>. Mamy nadzieję, że uda nam się polubownie rozwiązać wszelkie problemy.

20. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

20.1 Jeżeli dowolne postanowienie niniejszej Umowy okaże się bezskuteczne lub nieważne, pozostałe postanowienia zachowają ważność.

20.2 Niniejsza Umowa reguluje relacje pomiędzy Tobą a CD PROJEKT RED. Na jej mocy nie powstają jakiegokolwiek prawa wobec osób trzecich.

20.3 Należy mieć na względzie, że CD PROJEKT RED podlega różnym obowiązkom prawnym i może być zobowiązane do stosowania się do żądań uprawnionych organów państwowych lub innych wymogów prawnych.

20.4 Ty i my zgodnie uznajemy, że do Gwinta ani tej Umowy nie znajduje zastosowania Konwencja Narodów Zjednoczonych o umowach międzynarodowej sprzedaży towarów.

20.5 Nieskorzystanie z przysługujących nam lub Tobie praw, niepodniesienie roszczeń, bądź opóźnienie w skorzystaniu z praw lub podniesieniu roszczeń wynikających z niniejszej Umowy bądź z obowiązujących przepisów prawa w żadnym razie nie będzie oznaczało zrzeczenia się praw lub roszczeń ani nie będzie uniemożliwiało lub ograniczało możliwości późniejszego korzystania z tych praw bądź podnoszenia roszczeń. Żadne skorzystanie przez Ciebie lub nas z przysługujących praw bądź podniesienie roszczenia nie będzie uniemożliwiało podjęcia takich działań w przyszłości.

20.6 Niniejsza Umowa nie ustanawia między nami żadnego stosunku wyłączności, spółki, joint venture, stosunku pracy bądź agencji.

21. ZMIANA UMOWY

21.1 Możemy wprowadzać zmiany w

W tym ustępie znajduje się kilka dodatkowych reguł na temat Umowy, które, miejmy nadzieję, nie wymagają dodatkowych wyjaśnień:

Umowa wiąże tylko Ciebie i nas.

Może się tak zdarzyć, że będziemy musieli zastosować się do żądań przedstawionych nam przez uprawnione organy państwowe.

Możemy zmienić tę Umowę, ale jeśli to

niniejszej Umowie, jeżeli będzie to konieczne ze względu na zmianę przepisów prawa bądź zmianę funkcjonalności Gwinta, przy czym postanowienia Umowy ulegną zmianie jedynie w niezbędnym zakresie i bez uszczerbku dla Twoich praw. W takim przypadku zmienioną Umowę udostępniemy online i postaramy się poinformować Cię o zmianach (poprzez wysłanie Ci informacji o zmianach w Gwincie i prośbę o akceptację zmian).

21.2 Zmiany w Umowie wchodzą w życie w ciągu 30 dni od ich ogłoszenia online. W tym okresie zapraszamy, w razie pytań dotyczących zmian zapraszamy do kontaktu pod adresem legal@cdprojektred.com.

21.3 Jeżeli nie wyrażasz zgody na te zmiany (niezależnie od tego, czy dałeś nam o tym znać mailowo), niestety musimy prosić Cię o zaprzestanie korzystania z Gwinta. Mamy nadzieję, że to rozumiesz – aby Gwint działał prawidłowo, wszyscy użytkownicy muszą korzystać z niego na takich samych zasadach. Z tego względu zachęcamy do kontaktu w razie jakichkolwiek pytań lub wątpliwości.

zrobimy, umieścimy zmienioną Umowę online, a jej wejście w życie nastąpi zazwyczaj po pewnym, rozsądnym czasie.

Jeżeli masz jakieś pytania dotyczące zmian, skontaktuj się z nami pod adresem: legal@cdprojektred.com.