

## GWENT-Nutzerlizenzvereinbarung

Zuletzt aktualisiert: 10. Dezember 2020

### 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 und zu nutzen (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, nicht das Spielerlebnis anderer vermiesen).
4. Die GOG Datenschutzrichtlinie erklärt dir, welche Informationen wir sammeln, um dir den Zugang zu Gwent zu ermöglichen, 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).

Gut, das wäre geklärt. Hallo! Wir sind GOG und CD PROJEKT RED, gemeinsam sind wir Teil der CD PROJEKT Capital Group. Wir arbeiten gemeinsam an Gwent, um dir ein geniales Spielerlebnis zu liefern. CD PROJEKT RED ist ein Spielentwickler und GOG gehört die Spielevertriebsplattform GOG.com und ermöglicht dir über Zugriff auf das Spiel und andere Dienste rund um GWENT über das Kontoverwaltungs- und Mehrspielersystem GOG Galaxy. Wir haben diese Gwent Nutzerlizenzvereinbarung (ab hier einfach kurz "Vereinbarung") erstellt, um dir zu erklären, was du mit Gwent tun kannst und was du nicht tun darfst. Diese Richtlinie ist so einfach wie juristisch möglich formuliert. Zusätzlich bieten wir dir informelle Zusammenfassungen der einzelnen Abschnitte. Denk jedoch bitte daran, dass nur der Volltext wichtig und rechtsverbindlich ist.

### Volltext

### Zusammenfassung

## 1. ÜBER DIESE VEREINBARUNG

1.1 Diese Vereinbarung ist ein rechtsverbindlicher Vertrag zwischen dir und GOG sp. z o.o. (im Folgenden einfach "GOG") und CD Projekt S.A. (im Folgenden einfach "CD PROJEKT RED", denn CD PROJEKT S.A. ist die juristische Person, zu der das Entwicklerstudio CD PROJEKT RED gehört.) Unser Sitz ist an folgender Adresse: ul. Jagiellońska 74; 03-301, Warschau, Polen Diese Vereinbarung gilt für unser Videospiel Gwent, sowohl den Mehrspielermodus und die Einzelspielerkampagnen, für sämtliche Schlüssel oder Codes, die dir Zugang zum Spiel oder Teilen davon gewähren, für virtuelle Gwent-Güter und -Währung (wie im Folgenden definiert), für E-Sport-Turniere oder -Events sowie für sämtliche 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.

**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.**

**Diese Vereinbarung gilt nur für Gwent und nur für Spieler der PC-Version. Für unsere anderen Spiele gelten eigene rechtliche Regelungen.**

**Wenn du Gwent spielen willst, lies dir bitte auf jeden Fall die Richtlinien zu Fan-Inhalten, Regeln für Gwent Masters und die GOG-Datenschutzrichtlinie durch (Links findest du gegenüber).**

Beachte bitte, dass diese Vereinbarung nur für Nutzer der PC-Version und Nutzer mobiler Plattformen gilt. Spielst du Gwent auf einer Xbox oder PS4, dann lies dir bitte die jeweiligen Nutzervereinbarungen für diese Plattformen durch.

Die Vereinbarung gilt ausschließlich für Gwent. Um es noch mal ausdrücklich zu sagen: Die allgemeine [Nutzervereinbarung](#) von CD PROJEKT RED gilt NICHT für Gwent.

Wichtig: Bitte lies dir auch unsere [Richtlinien](#) [zu Fan-Inhalten](#) und die [GOG-Datenschutzrichtlinie](#) durch.

## 2. EIN BESONDERER HINWEIS ZU MINDERJÄHRIGEN

2.1 Wenn du älter als 18 Jahre bist, dann willkommen bei Gwent! Wenn du zwischen 16 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 16 bist, müssen wir dir leider sagen, dass du Gwent nicht herunterladen, spielen oder anderweitig nutzen darfst.

**GWENT ist ab 16 freigegeben. 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

3.1 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 CD PROJEKT RED 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. NUTZERKONTEN

4.1 Nutzerkonten sind unverzichtbar. Damit du Gwent auf dem PC spielen kannst, benötigst du ein GOG-Nutzerkonto und musst das GOG Galaxy Vertriebssystem (oder Steam-Client, wenn du auf Steam spielst) nutzen, um das Spiel herunterzuladen und zu spielen. Bitte beachte, dass GOG-Dienste ihre eigene [Nutzervereinbarung](#) haben. GOG ist verantwortlich für den Zugang zum Spiel und die Nutzung von GOG.com und GOG Galaxy. Die Regeln für Dein Spiel auf Deiner mobilen Plattform sind in Punkt 19 beschrieben.

4.2 Schutz der 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 uns selbst zu schützen, behält sich GOG das Recht vor, Nutzerkonten abzulehnen, falls sie wesentlich gegen die Gwent-Nutzervereinbarung oder andere rechtliche Regelungen verstoßen, auf die in diesem Dokument verwiesen werden.

## 5. MINDESTANFORDERUNGEN UND ÜBERWACHUNG

5.1 Mindestsystemanforderungen. Die technischen Mindestanforderungen für GWENT hängen von deinem Gerät/der Plattform ab. 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.

## 6. PATCHES, AKTUALISIERUNGEN UND ÄNDERUNGEN

6.1. 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

**Du brauchst ein GOG-Nutzerkonto, um Gwent für PC spielen zu können, da GOG verantwortlich ist für den Zugang zum Spiel. Falls Du auf Deinem Handy spielen willst, beachte bitte den nachfolgenden Punkt 19.**

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

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

oder entfernen (ohne vorherige Ankündigung). Das ist nötig, um einen effizienten Betrieb von Gwent zu gewährleisten.

## 7. EIGENTUM UND GEISTIGE EIGENTUMSRECHTE

7.1 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 CD PROJEKT RED 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 nutzen oder verwerten, sofern dies in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich gestattet wird. Gwent und das zugehörige geistige Eigentum sind durch das Urheberrecht, das Markenrecht und Regelungen zu geistigem Eigentum weltweit geschützt.

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

7.2 "Geistige Eigentumsrechte" schließen sämtliche Urheberrechte, Markenrechte, Logos, Firmenwerte, 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.

7.3 Eigentum von Dritten. 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: [privacy@cdprojektred.com](mailto:privacy@cdprojektred.com)

## 8. REGELN ZUR NUTZUNG VON GWENT

Es gibt noch ein paar andere Regeln, die du befolgen musst, um Gwent spielen zu dürfen. Das schließt unter anderem die Richtlinien zu Fan-Inhalten ein. Bitte lies dir die [Richtlinien zu Fan-Inhalten](#) 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.

Hierbei gelten folgende Regeln:

1. Persönliches Vergnügen. Nutze Gwent nur zu deinem persönlichen Vergnügen und nicht für gewerbliche oder politische Zwecke.
2. 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.
3. Technischer Missbrauch. Versuche nicht, 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)..
4. Hacking/Griefing. Versuche nicht, Gwent, Gwent-Nutzer, andere Produkte, Spiele und Dienste von CD PROJEKT RED oder GOG, oder Community-Mitarbeiter zu hacken, zu griefen, zu bedrohen, zu missbrauchen, zu belästigen oder ihnen zu schaden.
5. 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 GOG 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). Versuche nicht, Fehler im Spiel mutwillig herbeizuführen oder auszunutzen. Bitte denk daran, dass Cheating ernsthafte Folgen hat (siehe Abschnitt 8 weiter oben).

**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, wenn ihr das Spiel spielt, denn nur so können alle Spaß haben!**

6. 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 den GOG-Kundendienst unter [playgwent.com/contact-support](https://playgwent.com/contact-support).

7. Power-Leveln. Biete keine Dienste für andere im Spiel an und fordere solche Dienste nicht von anderen Spielern, 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.

8. 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.

9. Dienste von CD PROJEKT RED oder GOG. Versuche nicht, mutwillig oder mit böser Absicht die Dienste von CD PROJEKT oder GOG zu stören, wie etwa den Kundendienst oder den technischen Support. Versuche auch nicht, dich als Mitarbeiter von CD PROJEKT RED oder GOG auszugeben.

10. Störung des Serverbetriebs. Versuche nicht, die Netzwerk-Software oder die Server von CD PROJEKT RED, GOG 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 oder GOG, etwa durch Protokoll-Emulation oder durch die Erstellung oder Nutzung von privaten Servern und ähnlichen Diensten.

11. Zugang zu den Servern. Versuche nicht, auf Bestandteile von Gwent oder Bereiche der Gwent-Server zuzugreifen, die noch nicht öffentlich zugänglich gemacht wurden.

12. Data-Mining. Versuche nicht, Daten und Informationen aus Gwent mithilfe nicht autorisierter Software von Drittanbietern abzufangen oder anderweitig zu sammeln.

13. Konten und virtuelle Inhalte. Nutze Konten, virtuelle Güter und virtuelles Geld (wie im Folgenden definiert) nur für die Zwecke, für die sie vorgesehen wurden.

14. 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).

15. Namen/Warenzeichen. Nutze "CD PROJEKT RED", "GOG.com", "GOG Galaxy", "GWENT", oder andere Namen oder Logos im Besitz von CD PROJEKT Grupp nicht für nicht autorisierte Zwecke.

16. 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.

17. 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.

18. Geografische/regionale Einschränkungen. Wir bitten dich, sämtliche geografischen oder regionalen, sprachlichen oder sonstigen ortsabhängigen Einschränkungen, Voraussetzungen und Regeln bezüglich Gwent zu beachten.

19. 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. Vermiest nicht die Spielerfahrung anderer Spieler durch unsportliches oder anderweitig unangemessenes Verhalten. Bitte, seid nett zueinander und spielt fair gegeneinander!

## 9. GETEILTE NUTZERINHALTE UND GWENT-COMMUNITY-INHALTE

9.1 Geteilte Nutzerinhalte. Mit Gwent hast du unter 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. GOG behält sich das Recht vor, 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

**Wenn du Inhalte über Gwent teilst (z. B. Links verschickst), tust du das auf deine Verantwortung.**

**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.**

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.

9.2 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](#).

## 10. VIRTUELLE GÜTER UND VIRTUELLES GELD

10.1 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 mit Meteoritenstaub (das du mit "echtem" Geld erwerben oder durch das Vollenden bestimmter Aktivitäten im Spiel verdienen kannst) bezahlen (Erz, Scraps und Meteoritenstaub werden zusammengefasst als "virtuelles Geld" bezeichnet). Virtuelle Güter und virtuelles Geld können nur von Gwent-Nutzern verwendet werden.

10.2 Zahlungen. GOG ist die Organisation, die dir den Zugang zu Gwent ermöglicht und sämtliche im Spiel erworbene Gegenstände kaufst du von GOG und sie können anderen rechtsverbindlichen Dokumenten von GOG unterliegen. Wenn du virtuelle Güter und/oder virtuelles Geld von GOG erwirbst, stimmst du den Preis-, Zahlungs- und Abrechnungsbestimmungen zu, die für diese Güter gelten und über die du zum Zeitpunkt des Kaufs informiert wirst. Alle Preise sind im In-Game-Store ersichtlich. Sie verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Du kannst auf verschiedene Weise bezahlen: (i) mit einer gültigen EC- oder Kreditkarte; oder (ii) mit PayPal oder einem anderen autorisierten Zahlungsanbieter; oder manchmal (iii) mit GOG Wallet. Das GOG Wallet wird nach den Regeln zur Verfügung gestellt, die [hier](#) auf unserer GOG Wallet Seite

**Du kannst cooles Zeug wie Kartenpakete und neue Kampagneninhalte kaufen. Dafür gibt es einige spezielle rechtliche Regelungen. 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!**

**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).**



beschrieben sind. Wir unterstützen mehrere lokale Währungen ([hier](#), im Abschnitt Support, findest Du weitere Einzelheiten). Wenn Deine lokale Währung jedoch nicht unterstützt wird, kannst Du Einkäufe in US-Dollar tätigen. Bitte beachte, dass Du in diesem Fall möglicherweise eine Wechselkursgebühr oder andere von Deiner Bank festgelegte Transaktionsgebühren zahlen musst. Es liegt in deiner Verantwortung dafür zu sorgen, dass die gewählte Zahlungsmethode auch tatsächlich nutzen darfst – sofern zutreffend, gehört hierzu auch die Erlaubnis des Kontoinhabers oder deiner Eltern/deines gesetzlichen Vertreters. Du bist außerdem verpflichtet, dafür zu sorgen, dass diese Erlaubnis zu allen wichtigen Zeitpunkten besteht. Achte darauf, dass Du mit Deinen Zahlungsdetails sicher umgehst. Veranlasse keine unberechtigten Rückbuchungen oder Ähnliches. Anfallende Gebühren und Steuern musst du übernehmen.

10.3 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. GOG 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.

10.4 Einschränkungen. Um Gwent und Gwent-Nutzer zu schützen und Betrug zu verhindern, kann GOG die Nutzung von virtuellen Gütern und virtuellem Geld einschränken (das schließt Einschränkungen bei Transaktionen und Kontoständen ein).

10.5 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.

## 10.6

### 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 ([GOG sp. z o.o., ul. Jagiellońska 74; 03-301, Warschau, Polen, support@gog.com) mittels einer eindeutigen Erklärung (z.B. ein mit der Post versandter Brief oder E-Mail) über deine Entscheidung, diese Vereinbarung zu widerrufen, informieren. Du kannst dafür das beigefügte Widerrufsformular 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.

#### 10.7 Seltenheit der Karten.

Gwent Kartenpakete enthalten Zufallskarten verschiedener Kategorien (normal, selten, episch oder legendär) mit folgender Wahrscheinlichkeit:

- a) Jedes Kartenpaket enthält mindestens 1 seltene Karte.
- b) Eine epische Karte befindet sich durchschnittlich in jedem 5. Kartenpaket.
- c) Eine legendäre Karte befindet sich durchschnittlich in jedem 20. Kartenpaket.

## 11. GWENT MASTERS

11.1 CD PROJEKT RED hat eine Reihe von zusätzlichen Regeln festgelegt (diese nennen wir die "[Offiziellen Regeln für Gwent Masters](#)"), die für alle Gwent E-Sport-Events und -Turniere gültig sind, unter anderem (aber nicht ausschließlich) der 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-Sport-Events oder -Turnieren mitmachst, musst du dich zusätzlich zu dieser Nutzerlizenzvereinbarung auch an die Offiziellen Regeln für Gwent Masters halten.

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

11.2 Im Rahmen der Gwent E-Sport-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.

11.3 Falls zwischen den Offiziellen Regeln für Gwent Masters und der Gwent-Nutzerlizenzvereinbarung, GOG-Datenschutzrichtlinie, CD PROJEKT-Datenschutzrichtlinie oder den Gwent Masters FAQs ein Widerspruch besteht, haben die Offiziellen Regeln für Gwent Masters in Bezug auf Gwent Masters-spezifische Angelegenheiten Vorrang.



## 12. FEEDBACK ODER VORSCHLÄGE

12.1 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 unseren Kundendienst über [www.playgwent.com/contact-support](http://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.

Hin und wieder kann es vorkommen, dass im Spiel etwas schiefgeht. CD PROJEKT RED kann dich in solchen Fällen bitten, einen Absturzbericht zu schicken, damit wir den Spiel-Code in Zukunft verbessern können. Die Berichte können personenbezogene Daten enthalten (Näheres dazu erfährst du in der CD PROJEKT RED Datenschutzrichtlinie).

## 13. INHALTE DRITTER UND EXTERNE LEISTUNGEN

13.1 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.

## 14. GEWÄHRLEISTUNGEN UND HAFTUNG

14.1 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

**Es ist cool, wenn du uns Feedback und Vorschläge zu Gwent schickst. Vielen Dank. Sei aber bitte nicht enttäuscht, wenn wir sie nicht nutzen und dich dafür nicht entlohnen. Das bedeutet nicht, dass wir sie nicht zu schätzen wissen.**

**Sollte mal etwas nicht funktionieren im Spiel (was hoffentlich nicht vorkommt!), dann bitten wir dich darum, uns einen Absturzbericht zu schicken, damit wir das Spiel in Zukunft verbessern können.**

**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.**

**Wir geben rechtlich bindende Versprechen (auch ""Gewährleistungen"" genannt) bezüglich Gwent ab, zum Beispiel, dass wir unseren Sorgfaltspflichten bei deiner Nutzung von Gwent nachkommen. Außerdem erläutern wir, welche Verantwortlichkeit wir gegenüber dir und welche**

ergeben, die geltenden Gesetze achten.

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.

14.2 Deine Zusicherungen und Gewährleistungen. Du sicherst zu und gewährleistest, dass du das Recht und die Fähigkeit hast, diese Lizenzvereinbarung 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, dass du keine illegalen, herabwürdigenden, obszönen, bedrohenden, verletzenden, hasserfüllten, rassistischen oder die Privatsphäre von anderen verletzenden geteilten Nutzerinhalte verwenden oder zu ihnen beitragen wirst.

#### 14.3 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

**Verantwortlichkeiten du gegenüber uns hast.**

**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.**

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.

## 15. KÜNDIGUNG

15.1 Deine Rechte zur Kündigung. Du kannst diese Vereinbarung jederzeit und dauerhaft 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.

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

15.2 Unsere Rechte zur Kündigung. GOG kann 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 wird GOG 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 vernünftigen 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

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

**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.**

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.

15.3 Einstellung von Gwent. Es ist zwar sehr unwahrscheinlich, aber falls Gwent dauerhaft einzustellen (nicht aufgrund eines Verstoßes deinerseits), wird GOG dich über in Textform mindestens hundertzwanzig (120) Tage im Voraus darüber informieren.

15.4 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.

## 16. HÖHERE GEWALT

16.1 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, 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.

## 17. GELTENDES RECHT

17.1 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

**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.**

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



Anwalts- und Gerichtskosten zu erstatten.

## 18. LÖSUNG VON RECHTSSTREITIGKEITEN UND BINDENDEN SCHLICHTUNGSVERFAHREN

18.1 Wenn es zu Problemen oder Auseinandersetzungen kommt, hoffen wir, diese schnell und einvernehmlich über den Gwent-Kundendienst regeln zu können, den du unter [www.playgwent.com/contact-support](http://www.playgwent.com/contact-support) erreichst. 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.

**Wenn du ein Problem hast oder es einen strittigen Punkt gibt, solltest du den Gwent-Kundendienst kontaktieren. Wir hoffen, dass wir sämtliche Beschwerden mithilfe der informellen Schlichtung lösen können.**

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

18.2 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.

(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/](http://ec.europa.eu/consumers/odr/).

(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 gegenüber dem anderen geltend zu machen, soweit erforderlich. Wenn du einen Anspruch geltend machen willst:

(i) gegenüber CD PROJEKT RED, sende ihn an "Legal Team, CD PROJEKT S.A., ul. Jagiellońska 74; 03-301, Warschau, Polen" und eine Kopie davon an [legal@cdprojektred.com](mailto:legal@cdprojektred.com);

(ii) gegenüber GOG, sende ihn an "Legal Team, GOG sp. z o.o., ul. Jagiellońska 74; 03-301, Warschau, Polen" und eine Kopie davon an [legal@gog.com](mailto:legal@gog.com);

## 19. PLATTFORMSPEZIFISCHE BEDINGUNGEN

## 19.1 Apple iOS.

Die folgenden Bedingungen gelten nur für Benutzer, die Gwent auf iOS-Geräten spielen, die sie besitzen oder verwalten:

a) Du erkennst an, dass diese Vereinbarung zwischen Dir, GOG und CD PROJEKT RED, und nicht mit Apple Inc. geschlossen wird ("Apple"). GOG und CD PROJEKT RED, nicht Apple, sind allein für Gwent und dessen Inhalt verantwortlich.

b) Wenn Du Gwent nutzt, unterliegt dies den Bedingungen dieser Vereinbarung, die Dir eine nicht übertragbare, begrenzte Lizenz zur Nutzung von Gwent für Produkte der Marke Apple, die Du besitzt oder verwaltest, gewährt. Diese Nutzung erfolgt nach den Nutzungsregeln, die in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen des App Store festgelegt sind.

c) Du bestätigst, dass Apple nicht für die Bereitstellung von Wartungs- und Supportleistungen in Bezug auf Gwent verantwortlich ist.

d) Du bestätigst und stimmst zu, dass GOG und CD PROJEKT RED, und nicht Apple, für ausdrückliche oder stillschweigende Produktgarantien verantwortlich sind, soweit sie nicht wirksam abgelehnt werden.

Falls Dir das in Deiner Gerichtsbarkeit geltende Recht einen Garantieanspruch gewährt, kannst Du Apple benachrichtigen, falls Gwent die Garantie nicht einhält. Apple erstattet Dir den Kaufpreis zurück, den Du etwaig für Gwent an Apple gezahlt hast. Soweit es das geltende Recht zulässt, hat Apple keine andere Garantieverpflichtung in Bezug auf Gwent. Alle anderen Ansprüche, Verluste, Verbindlichkeiten, Schäden, Kosten oder Ausgaben, die auf eine Nichteinhaltung einer Garantie zurückzuführen sind, liegen ausschließlich in der Verantwortung von GOG und CD PROJEKT RED. Bitte beachte jedoch, dass GOG und CD PROJEKT RED im Rahmen der gesetzlichen Möglichkeiten Gewährleistungen gemäß den Bestimmungen des Abschnitts 14 "Gewährleistungen und Haftung" abgelehnt oder eingeschränkt haben.

e) Du erkennst an, dass GOG und CD PROJEKT RED, nicht Apple, dafür verantwortlich sind, Deine Ansprüche oder die Ansprüche Dritter in Bezug auf Gwent oder Deinen Besitz und/oder Deine Nutzung von Gwent, wie etwa: (i)

**Wenn Du Gwent auf iOS spielst, unterliegt Deine Nutzung von Gwent zusätzlichen Bedingungen (siehe Rückseite).**

**Insbesondere bestätigst Du, dass Apple nicht Partei dieser Vereinbarung ist und nicht für Gwent verantwortlich ist. Apple ist jedoch berechtigt diese Vereinbarung durchzusetzen.**

Produkthaftungsansprüche; (ii) Ansprüche, die darauf fußen, dass Gwent sich nicht an geltende gesetzliche oder regulatorische Anforderungen hält und (iii) Ansprüche, die sich aus Verbraucherschutz, Datenschutz oder ähnlichen Gesetzen ergeben.

f) Sollte ein Dritter behaupten, dass Gwent oder Du, weil Du Gwent besitzt oder nutzt, die geistigen Eigentumsrechte dieses Dritten verletzt, so erkennst Du für diesen Fall an, dass GOG und CD PROJEKT RED – nicht Apple – allein für die Untersuchung, Verteidigung, Beilegung und Erfüllung solcher Ansprüche aus geistigem Eigentum verantwortlich sind.

g) Du sicherst zu, dass (i) Du Dich nicht in einem Land befindest, das einem Embargo der US-Regierung unterliegt oder von der US-Regierung als "terroristisch unterstützendes" Land eingestuft wurde; und (ii) Du Dich nicht auf einer Liste der verbotenen oder eingeschränkten Parteien der US-Regierung aufgeführt bist.

h) Du erkennst an und bestätigst, dass Apple und die Apple Tochtergesellschaften Drittbegünstigte dieser Vereinbarung sind. Du bestätigst auch, dass Apple nach Deiner Zustimmung zu den Bedingungen der Vereinbarung das Recht hat (und dieses Recht als durch Apple akzeptiert gilt), diese Vereinbarung gegen Dich als Drittbegünstigten durchzusetzen.

## 19.2 Android

Die folgenden Bedingungen gelten nur für Benutzer, die Gwent auf Android-Geräten spielen, die sie besitzen oder verwalten:

a) Du erkennst an, dass diese Vereinbarung zwischen Dir, GOG und CD PROJEKT RED, und nicht mit Google LLC, Google Ireland Limited, Google Commerce Limited oder Google Asia Pacific Pte. Limited geschlossen wird ("Google"). GOG and CD PROJEKT RED, nicht Google, sind allein für Gwent und dessen Inhalt verantwortlich.

b) Wenn Du Gwent nutzt, unterliegt dies den Bedingungen dieser Vereinbarung, die Dir eine nicht übertragbare, begrenzte Lizenz zur Nutzung von Gwent auf Android-Geräten gewährt. Diese Nutzung erfolgt nach den Nutzungsregeln, die von Google in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen von Google Play festgelegt sind.

**Wenn Du Gwent auf Android spielst, unterliegt Deine Nutzung von Gwent zusätzlichen Bedingungen (siehe nebenstehenden Absatz).**

## 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.

20.2 Diese Vereinbarung regelt unsere Beziehung zu dir (und umgekehrt). Sie gewährt keinen anderen Personen Rechte.

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.

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 weitervergeben, 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. 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.

## 21. ÄNDERUNGEN AN DIESER VEREINBARUNG

21.1 Wir können diese Vereinbarung ändern, wenn wir zu der Erkenntnis gelangen, dass dies notwendig ist, z. B. aus juristischen Gründen oder um Änderungen an Gwent zu entsprechen. 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).

21.2 Haben wir diese Vereinbarung verändert, wird die neue Version 30 Tage nach der Online-Veröffentlichung für dich bindend, sobald du den

**In diesem Abschnitt folgen ein paar zusätzliche Regeln zur rechtlichen Funktionsweise dieser Vereinbarung, die hoffentlich keiner weiteren Erklärung bedürfen. Zum Beispiel:**

**Diese Vereinbarung gilt nur zwischen dir und uns.**

**Wir müssen unter Umständen den Aufforderungen von Vollzugsbehörden Folge leisten.**

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

**Falls du Fragen zu den Änderungen an der Vereinbarung hast, wende dich über [legal@cdprojektred.com](mailto:legal@cdprojektred.com) an uns.**

Änderungen zustimmst (z.B. durch eine E-Mail an [legal@cdprojektred.com](mailto:legal@cdprojektred.com), oder durch eine ausdrückliche Einwilligung innerhalb Gwent).

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 CD PROJEKT S.A., ul. Jagiellońska 74; 03-301, Warschau, Polen, [legal@cdprojektred.com](mailto:legal@cdprojektred.com);  
(oder)

- An GOG sp. z o.o., ul. Jagiellońska 74; 03-301, Warschau, Polen, [legal@gog.com](mailto:legal@gog.com);

- 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.