

CD PROJEKT RED – GWINT Umowa licencyjna użytkownika

Data ostatniej aktualizacji: 10 grudnia 2020 roku

Omówienie:

1. W tym dokumencie znajdziesz prawne zasady dotyczące Gwinta i powiązanych produktów.
2. Udzielamy Ci nieprzenoszalnej licencji do dostępu oraz 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, nie psuj innym radości z gry).
4. [Polityka Prywatności GOG](#) wyjaśnia, jakie dane są zbierane aby umożliwić Ci dostęp do gry oraz jak są chronione. 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 GOG oraz CD PROJEKT RED, a obydwie spółki są częścią grupy kapitałowej CD PROJEKT. Razem pracujemy nad Gwintem, aby zapewnić Ci najlepsze możliwe doświadczenia. CD PROJEKT RED jest deweloperem gry, a GOG ma platformę dystrybucji gier GOG.com i umożliwia Ci dostęp do gry oraz dostarcza inne usługi związane z Gwintem poprzez system GOG Galaxy. Stworzyliśmy niniejszą Umowę Licencyjną Użytkownika Gwinta (w skrócie "Umowę"), żeby wyjaśnić, co z Gwintem możesz zrobić, a czego nie. Zredagowaliśmy niniejszą Umowę w najprostszym możliwym sposobie, 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 GOG sp. z o.o. (dalej: „GOG”) i CD PROJEKT S.A., (dalej „CD PROJEKT RED”, ponieważ CD PROJEKT RED jest studium produkującym gry wideo, które formalnie jest częścią spółki CD PROJEKT S.A.). Nasza siedziba znajduje się przy ul. Jagiellońskiej 74; 03-301 Warszawa, Polska. Niniejsza Umowa ma zastosowanie do naszej gry wideo Gwint, zarówno do trybu multiplayer, jak i kampanii singleplayer, wszelkich kluczy do gry lub kodów dających dostęp do niej lub jakiegokolwiek jej części, Wirtualnych Towarów Gwint i Wirtualnej Waluty (zdefiniowanych poniżej), turniejów i 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.

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.

Ta Umowa dotyczy wyłącznie Gwinta i ma zastosowanie do użytkowników grających na PC i platformach mobilnych. Nasze inne gry (np. Wiedźmin) mają swoje własne zasady. Jeśli chcesz grać w Gwinta, upewnij się, że przeczytałeś również Zasady dotyczące Treści Fanowskich oraz Politykę Prywatności GOG (linki do nich znajdziesz po lewej stronie).

Pamiętaj, ta Umowa dotyczy tylko użytkowników grających na PC i platformach mobilnych. Jeśli grasz w Gwinta na XBOX lub PS4, sprawdź Umowę Użytkownika dedykowaną dla danej platformy.

Niniejsza Umowa dotyczy tylko Gwinta.. Żeby było jasne: ogólna [Umowa Użytkownika](#) CD PROJEKT RED NIE dotyczy Gwinta.

Uwaga: zapoznaj się również z naszymi [Zasadami dotyczącymi Treści Fanowskich](#) oraz Polityką Prywatności GOG, które również Cię obowiązują, jeśli grasz w Gwinta.

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 w Gwinta można grać za darmo - nadal potrzebujesz do tego naszej zgody! Dlatego CD PROJEKT RED udziela Ci osobistej, ograniczonej, odwołalnej, 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.

Dzięki udzielonej przez nas licencji, możesz 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.

4. KONTA UŻYTKOWNIKÓW

4.1 Wymagane konto użytkownika. Aby grać w Gwinta na PC musisz posiadać konto użytkownika GOG oraz skorzystać z systemu dystrybucyjnego GOG Galaxy (lub klienta Steam, jeśli chcesz grać na Steam) aby pobrać i zainstalować grę. Miej na

Żeby móc grać w Gwinta na PC, konieczne będzie skorzystanie z konta użytkownika GOG, ponieważ to właśnie GOG odpowiada za zapewnienie Ci dostępu do gry. Jeżeli chcesz grać na

uwadze, że usługi GOG mają [swoje własne zasady](#). GOG odpowiada za Twoje korzystanie z GOG.com i GOG Galaxy. Jesteśmy pewni, że pomogą Ci w razie problemów lub pytań. Zasady dotyczące grania na platformach mobilnych opisaliśmy w punkcie 19 poniżej.

4.2 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 nas samych, GOG zastrzega sobie prawo do niezarejestrowania użytkownika lub zablokowania mu dostępu do Gwinta, jeżeli użytkownik będzie naruszał tę Umowę bądź inne regulaminy, do których niniejsza Umowa się odnosi.

5. MINIMALNE WYMAGANIA I MONITOROWANIE

5.1 Minimalne wymagania. Gwint ma określone minimalne wymagania w zależności od wybranego urządzenia lub systemu. Upewnij się przed pobraniem gry, że Twój system spełnia te wymagania! Aby grać w Gwinta online musisz mieć także dostęp do Internetu. Gwint nie zawiera żadnych zabezpieczeń DRM.

5.2 Monitorowanie. W celu zapobiegania oszukiwaniu i innym działaniom zabronionym w ustępie 8 poniżej, jak też w celu ochrony integralności Gwinta oraz egzekwowania Umowy, GOG może korzystać z oprogramowania przeciwdziałającego oszustwom lub innego oprogramowania działającego na Twoim urządzeniu lub towarzyszących urządzeniach/urządzeniach peryferyjnych w trakcie Twojego korzystania z Gwinta.

6. ŁATKI, AKTUALIZACJE I ZMIANY

6.1 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

platformie mobilnej, zajrzyj do punktu 19 poniżej.

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

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

sobie to prawo po to, żeby utrzymywać wydajność Gwinta.

7. WŁASNOŚĆ ORAZ PRAWA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

7.1 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, 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.

7.2 "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.

7.3 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.

8. 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

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

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



naszych [Zasadach dotyczących Treści Fanowskich](#) to zło. 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, chyba że wyraźnie zezwalamy na to w naszych Zasadach dotyczących Treści Fanowskich.
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 jakiejkolwiek 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 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 oraz personelu CD PROJEKT RED lub GOG.
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 GOG 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). Nie próbuj wykorzystywać



ewentualnych błędów w oprogramowaniu. Przypominamy Ci o poważnych konsekwencjach oszukiwania (patrz ustęp 8 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 GOG poprzez playwent.com/contact-support.

7. Power-levelowanie. Nie wolno Ci korzystać z usług innych graczy lub świadczyć na rzecz innych graczy usług wewnątrz gry, takich jak power-leveling, boosting czy ladder-climbing, niezależnie od tego, czy dana usługa miałaby być świadczona za wynagrodzeniem (w prawdziwych pieniądzach 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 i GOG. Nie wolno Ci celowo uniemożliwiać lub przeszkadzać w świadczeniu usług GOG lub CD PROJEKT RED, takich jak obsługa klienta czy wsparcie techniczne, lub podszywać się pod personel GOG lub CD PROJEKT RED.

10. Ingerowanie w pracę serwerów. Nie wolno Ci ingerować lub zakłócać pracy oprogramowania sieciowego lub serwerów GOG, 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 GOG, 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/organizowanie/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) oraz innych zasad dotyczących wydarzeń/turniejów Gwinta, które tutaj zawarto.

15. Nazwy/znaki towarowe. Nie wolno Ci wykorzystywać "CD PROJEKT RED", „GOG.com”, „GOG Galaxy”, "Gwint" lub jakichkolwiek innych nazw, logosów, znaków lub znaków towarowych grupy CD PROJEKT 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. Nie psuj innym radości z rozgrywki swoim niesportowym lub w inny sposób nieadekwatnym zachowaniem. Trzeba grać fair i być miłym dla innych!

9. TREŚĆ POCHODZĄCA OD UŻYTKOWNIKA I TREŚĆ FANOWSKA

9.1 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”

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) –

poniżej). Jeśli będziesz dzielić się Treścią Pochodzącą od Użytkownika, robisz to na własne ryzyko i odpowiedzialność. GOG ma prawo (ale nie obowiązek) do sprawdzenia i usunięcia wszelkich niestosownych lub niezgodnych z prawem Treści Pochodzących od Użytkownika. Dla jasności: GOG nie bierze 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 Gwintę potrzebujemy, żebyś nam udzielił/a nam do niej pewnych praw. Co za tym idzie, udostępniając Treść Pochodzącą od Użytkownika za pośrednictwem Gwinty, udzielasz nam niewyłącznej, bezterminowej, nieodwołalnej, ogólnosięwiatowej, 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.

9.2 Treść Fanowska. Zasady i informacje dotyczące treści tworzonych przez społeczność Gwinty, 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](#).

10. WIRTUALNA WALUTA I WIRTUALNE TOWARY

10.1 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 Gwinty, 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 Gwinty system rzemiosła) lub „Pył Meteorowy” (który możesz kupić za prawdziwe pieniądze lub uzyskać poprzez wykonanie pewnych działań w grze; w dalszej części będziemy nazywać je razem „Wirtualną Walutą”). Tylko użytkownicy Gwinty mogą używać Wirtualnych Towarów i Wirtualnej Waluty.

10.2 Płatności. Ze względu na fakt, że GOG świadczy dla Ciebie usługę dostępu do Gwinty, wszelkie zakupy w grze są realizowane przez GOG i mogą podlegać dokumentom prawnym

zapoznaj się z Zasadami dot. Treści Fanowskich.

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.

przedstawionym Ci przez GOG. Jeżeli kupujesz od GOG Wirtualne Towary lub Wirtualną Walutę, potwierdzasz, że akceptujesz ich ceny oraz zasady dotyczące płatności – wszystkie potrzebne w tym zakresie informacje otrzymasz przy zakupie. Wszystkie ceny wyświetlają się w sklepie wewnątrz gry i uwzględniają należne podatki. Możesz zapłacić na różne sposoby: (i) przy użyciu ważnej karty debetowej lub kredytowej, (ii) przy użyciu PayPal lub innego autoryzowanego operatora płatności, a niekiedy także (iii) za pomocą Portfela GOG. Portfel GOG udostępniamy zgodnie z zasadami umieszczonymi na stronie Portfela GOG dostępnej [tutaj](#). Akceptujemy różne waluty lokalne (szczegóły na ten temat znajdziesz [tutaj](#)). Jeżeli jednak Twoja lokalna waluta nie jest obsługiwana, możesz zapłacić w dolarach amerykańskich. Miej na uwadze, że w takiej sytuacji możesz ponieść koszt wymiany walut lub inne opłaty transakcyjne stosowane przez Twój bank. 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. Dane dotyczące płatności przechowuj zawsze w bezpieczny sposób. Pamiętaj też, że odpowiedzialność z tytułu należnych opłat urzędowych i podatków spoczywa na Tobie.

10.3 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”, подарowane, przeniesione lub odzyskane, bez względu na to, czy następowaloby 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, odwoławczej – 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. GOG 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.

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

10.5 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.

10.6 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.

10.7 Prawo do zwrotu.

Jeśli jesteś rezydentem Unii Europejskiej, 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 GOG.

Żadne z postanowień tej Umowy (w tym powyższe) nie naruszają Twoich ustawowych praw. Innymi słowy przepisy Twojego lokalnego prawa, takie jak postanowienia ustaw o ochronie praw konsumentów, mogą przyznawać Ci dodatkowe



prawa, które nie mogą zostać ograniczone lub wyłączone postanowieniami tej Umowy. W szczególności:

a) Dla użytkowników z Australii: nasze treści objęte są gwarancją, która nie może zostać wyłączona zgodnie z prawem konsumenckim Australii. W razie poważnej wady masz prawo zrezygnować z usługi oraz żądać zwrotu za jej niewykorzystaną część lub rekompensaty za jej obniżoną wartość. Masz także prawo wybrania zwrotu lub wymiany w przypadku poważnej wady treści. Jeżeli wady treści nie stanowią poważnej wady, przysługuje Ci prawo żądania naprawienia wad w rozsądnym czasie. Jeżeli nie zostanie to zrealizowane, przysługuje Ci prawo zwrotu za zakupione treści, rezygnacji z usługi oraz zwrotu niewykorzystanej części usługi. Ponadto masz prawo do odszkodowania za wszelkie inne możliwe do przewidzenia straty lub szkody.

b) Dla użytkowników z Nowej Zelandii: ani ta, ani jakkolwiek inna część niniejszej Umowy nie wyklucza, nie ogranicza ani nie modyfikuje stosowania jakichkolwiek praw lub środków zaradczych, które nie mogą być wykluczone ograniczone lub zmodyfikowane w szczególności tych zawartych w ustawie o gwarancjach konsumenckich w Nowej Zelandii z 1993 roku. Na podstawie tej ustawy towary i usługi objęte są gwarancją, zgodnie z którą mają one mieć akceptowalną jakość. Jeśli ta gwarancja nie zostanie spełniona, będziesz mieć prawo uzyskania środków zaradczych takich, jak naprawa oprogramowania, wymiana lub zwrot pieniędzy. Jeżeli nie można zapewnić środka zaradczego lub istnieje poważna wada ustawa ta zapewnia Ci możliwość uzyskania zwrotu pieniędzy.

10.8 Rzadkość kart. Paczki kart Gwint (beczki z kartami) zawierają karty różnych kategorii (zwykle, rzadkie, epickie, legendarne) zgodnie z następującym prawdopodobieństwem:

- a) Każda beczka zawiera co najmniej jedną rzadką kartę.
- b) jedna karta epicka znajduje się średnio w co piątej beczce.
- c) jedna karta legendarna znajduje się średnio w co dwudziestej beczce.

11. GWENT MASTERS

11.1 CD PROJEKT RED przygotował dodatkowy zbiór zasad (które nazywamy „[Oficjalnymi](#)

Przygotowaliśmy odrębny zbiór zasad, które stosuje się do naszych turniejów i

Zasadami Gwent Masters”), które dotyczą wszelkich turniejów i rozgrywek esportowych w Gwinta, w tym między innymi 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 Licencyjną Użytkownika musisz stosować się również do Oficjalnych Zasad Gwent Masters.

11.2 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”, podarowane, 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.

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

12. INFORMACJE ZWROTNE I SUGESTIE

12.1 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 naszym supportem 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).

Ponadto, jeśli czasami coś pójdzie nie tak z rozgrywką, CD PROJEKT RED może poprosić o przesłanie raportu crash log w celu ulepszenia

rozgrywek esportowych w Gwinta. Znajdziesz je [tutaj](#).

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

Jeśli cokolwiek nie działa tak jak powinno (oby nie!), możemy poprosić Cię o przesłanie raportu błędów, abyśmy mogli ulepszać dla Ciebie grę na przyszłość.

kodu gry na przyszłość. Raporty te mogą zawierać pewne dane osobowe (więcej informacji na ten temat znajdziesz w Polityce prywatności CD PROJEKT RED).

13. TREŚCI OSÓB TRZECICH I USŁUGI ZEWNĘTRZNE

13.1 Gwint może zawierać linki do stron internetowych lub treści osób trzecich. Możesz również uzyskać dostęp do Gwint za pośrednictwem różnych platform i urządzeń. 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.

14. OŚWIADCZENIA I ODPOWIEDZIALNOŚĆ

14.1 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 uzasadnionych starań w celu przestrzegania obowiązujących praw.

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

14.2 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, zniesławiające, nienawistne bądź rasistowskie, ani przekazywać ich innym osobom.

15. ROZWIĄZANIE I ODSTĄPIENIE UMOWY

15.1 Twoje prawo do rozwiązania Umowy. Możesz w dowolnym czasie rozwiązać niniejszą Umowę poprzez całkowite zaprzestanie korzystania z

Możesz rozwiązać tę Umowę poprzez samo zaprzestanie korzystania z Gwinta.



Gwinta. Rozwiązanie Umowy nie będzie miało wpływu na już istniejące prawa i zobowiązania każdej ze stron.

15.2 Nasze prawo do rozwiązania. Jeżeli rażąco naruszysz postanowienia niniejszej Umowy, GOG zastrzega 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, GOG lub dla innych użytkowników Gwinta, jak również, w tym, w szczególności, naruszenie postanowień reguł określonych w ustępie 8 powyżej (np. zakaz oszukiwania lub nadużywania konta).

Jeżeli GOG anuluje lub zawiesi Ci dostęp do konta zgodnie z niniejszymi postanowieniami, podejmie stosowne starania w celu skontaktowania się z Tobą i 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.

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

16. SIŁA WYŻSZA

16.1 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

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.

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.

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 umowy przez dostawcę lub podwykonawcę.

17. PRAWO WŁAŚCIWE

17.1 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.

18. ROZSTRZYGANIE SPORÓW

18.1 Jeżeli masz wątpliwości lub problemy z naszymi usługami, mamy nadzieję, że uda się je szybko i polubownie rozwiązać poprzez support dostępny na playgwint.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.

Jeśli masz jakieś wątpliwości czy problemy związane z Gwintem, skontaktuj się z supportem Gwinta. Mamy nadzieję, że uda nam się polubownie rozwiązać wszelkie problemy.

18.2 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/.

19. POSTANOWIENIA DOTYCZĄCE KONKRETNÝCH PLATFORM

19.1 Apple iOS

Poniższe warunki stosują się wyłącznie do użytkowników grających w Gwinta na urządzeniach z systemem iOS, które posiadają lub kontrolują:

a) Potwierdzasz, że ta Umowa jest zawarta między Tobą a GOG i CD PROJEKT RED, a nie Apple Inc.

Jeżeli grasz w Gwinta na platformie iOS, do Twojego korzystania z Gwinta znajdują zastosowanie dodatkowe warunki opisane po lewej stronie.

W szczególności potwierdzasz, że Apple nie jest stroną tej Umowy i nie jest odpowiedzialny za Gwinta, ale może

(„Apple”). GOG i CD PROJEKT RED, a nie Apple, są wyłącznie odpowiedzialne za Gwinta i jego zawartość.

egzekwować jej postanowienia.

b) Twoje korzystanie z Gwinta podlega warunkom tej Umowy, która przyznaje Ci niewyłączną, ograniczoną licencję do korzystania z Gwinta na urządzeniach marki Apple, które posiadasz lub kontrolujesz, a także w zakresie dozwolonym przez Zasady Użytkowania określone w Warunkach Świadczenia Usług App Store.

c) Potwierdzasz, że Apple nie jest odpowiedzialny za utrzymywanie i świadczenie wsparcia dotyczącego Gwinta.

d) Potwierdzasz i zgadzasz się na to, że GOG i CD PROJEKT RED, a nie Apple, są odpowiedzialne za wszelkie wyrażone wprost lub prawnie dorozumiane gwarancje w zakresie, w jakim takie gwarancje nie zostały skutecznie wyłączone. Jeżeli zgodnie z Twoimi właściwymi miejscowo przepisami przysługuje Ci gwarancja, to w razie niezgodności Gwinta z taką gwarancją możesz skontaktować się z Apple. W takiej sytuacji Apple zwróci Ci cenę zakupu, o ile taka wystąpiła, wpłaconą Apple przez Ciebie za Gwinta. W najszerszym zakresie dozwolonym przez właściwe przepisy, Apple nie ponosi żadnych innych zobowiązań gwarancyjnych w odniesieniu do Gwinta. Wyłączną odpowiedzialność za wszelkie inne roszczenia, straty, szkody, koszty lub wydatki wynikające z niezgodności z gwarancją będą ponosić GOG i CD PROJEKT RED. Miej jednak na uwadze, że w zakresie dozwolonym przez prawo GOG i CD PROJEKT RED zrzekły się lub ograniczyły swoją odpowiedzialność zgodnie z postanowieniami sekcji 14 „Oświadczenia i odpowiedzialność” powyżej.

e) Potwierdzasz, że GOG i CD PROJEKT RED, a nie Apple, odpowiadają za rozpatrzenie Twoich roszczeń lub roszczeń osób trzecich dotyczących Gwinta lub Twojego posiadania lub korzystania z Gwinta, w tym (i) roszczeń z tytułu wad produktu, (ii) wszelkich roszczeń związanych z niezgodnością Gwinta z jakimikolwiek znajdującymi zastosowanie wymogami prawnymi oraz (iii) roszczeń wynikających z przepisów z zakresu ochrony konsumentów, ochrony prywatności lub innych podobnych przepisów.

f) Potwierdzasz, że w razie podniesienia przez osobę trzecią, że Gwint, Twoje posiadanie go lub korzystanie z niego narusza prawa własności intelektualnej tej osoby trzeciej, to GOG i CD

PROJEKT RED, a nie Apple, będą odpowiedzialne za zbadanie, obronę, rozstrzygnięcie i zaspokojenie wszelkich tego typu roszczeń.

g) Potwierdzasz, że (i) nie znajdujesz się w kraju, który jest objęty embargiem przez rząd Stanów Zjednoczonych, lub jest uznawany przez rząd Stanów Zjednoczonych za kraj „wspierający terroryzm”, oraz (ii) nie występujesz na żadnej prowadzonej przez rząd Stanów Zjednoczonych liście osób objętych zakazami lub ograniczeniami.

h) Potwierdzasz i zgadzasz się z tym, że Apple i podmioty zależne od Apple są osobami trzecimi będącymi beneficjentami tej Umowy, oraz że od chwili zaakceptowania przez Ciebie warunków tej Umowy Apple, jako beneficjent tej Umowy, ma prawo (oraz uznaje się, że przyjmuje to prawo) do egzekwowania jej warunków względem Ciebie.

19.2 Android

Poniższe warunki stosują się wyłącznie do użytkowników grających w Gwinta na urządzeniach z systemem Android, które posiadają lub kontrolują:

a) Potwierdzasz, że ta Umowa jest zawarta między Tobą a GOG i CD PROJEKT RED, a nie Google LLC, Google Ireland Limited, Google Commerce Limited lub Google Asia Pacific Pte. Limited („Google”). GOG i CD PROJEKT RED, a nie Google, są wyłącznie odpowiedzialne za Gwinta i jego zawartość.

b) Twoje korzystanie z Gwinta podlega warunkom tej Umowy, która przyznaje Ci niewyłączną, ograniczoną licencję do korzystania z Gwinta na urządzeniach z systemem Android, które posiadasz lub kontrolujesz. Twoje korzystanie z Gwinta podlega także ustanowionym przez Google zasadom użytkownika określonym w Warunkach korzystania z usługi Google Play.

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

Jeżeli grasz w Gwinta na platformie Android, do Twojego korzystania z Gwinta znajdują zastosowanie dodatkowe warunki opisane po lewej stronie.

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

może być zobowiązane do stosowania się do żądań uprawnionych organów państwowych lub innych wymogów prawnych.

organy państwowe.

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.

21. ZMIANA UMOWY

21.1 Możemy wprowadzać zmiany w 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).

Możemy zmienić tę Umowę, ale jeśli to 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.

21.2 Zmiany w Umowie wchodzi 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.