

## Acordo de Licença do Usuário de GWENT

Última atualização em 10 de dezembro de 2020

### Visão geral:

1. Estas são regras legalmente vinculantes para Gwent e produtos relacionados.
2. Você recebe o direito pessoal e limitado para acessar e jogar Gwent (mas a CD PROJEKT RED é a proprietária de Gwent).
3. Estas são regras relativas ao que você pode ou não fazer com Gwent (ex.: não trapacear, ser legal, não estragar o divertimento dos outros).
4. Dependendo de onde você reside, há regras importantes relativas à responsabilização e resolução de conflitos (incluindo arbitragem obrigatória e dispensa de julgamento por júri se você residir nos EUA).
5. A Política de Privacidade da GOG explica que informações são coletadas para lhe oferecer acesso a Gwent e como são protegidas. As nossas [Diretrizes de Conteúdo de Fãs](#) explicam o que você pode fazer em relação ao Gwent (ex.: arte de fã, sites de comunidade).

Certo, isso foi resolvido. Olá! Somos a GOG e a CD PROJEKT RED, ambas fazem parte da CD PROJEKT Capital Group. Nós trabalhamos juntos em Gwent para dar a vocês a melhor experiência possível. A CD PROJEKT RED é uma desenvolvedora de jogos e a GOG é proprietária da plataforma de distribuição de jogos GOG.com e oferece acesso ao jogo e outros serviços relacionados a GWENT pelo sistema de contas e multijogador do GOG Galaxy. Criamos este Acordo de Licença do Usuário de Gwent (ou apenas "Acordo") para explicar o que você pode (ou não) fazer com Gwent. Deixamos o texto o mais simples possível legalmente, com alguns resumos curtos e informais para lhe ajudar a entender o que ele significa. Porém, o texto completo é o que vale legalmente.

### Texto completo

### Resumo rápido

#### 1. SOBRE ESTE ACORDO

1.1 Este Acordo é um contrato legalmente vinculante entre você, a GOG sp. z o.o. (ademais: "GOG") e a CD PROJEKT S.A. (ademais: "CD PROJEKT RED", pois a CD PROJEKT RED é o estúdio de desenvolvimento do jogo que formalmente faz parte da companhia CD PROJEKT S.A.). Nosso endereço é ul. Jagiellońska 74; 03-301, Varsóvia, Polônia. O presente Acordo se aplica ao nosso jogo Gwent, suas campanhas no modo multijogador e de um jogador, qualquer chave ou código que lhe dê acesso a ele ou a qualquer parte dele, Produtos Virtuais e Moeda Virtual de Gwent (definidos abaixo), torneios e eventos de e-sports, além de todos e quaisquer produtos e serviços oficiais relacionados a Gwent, incluindo (dentro outros) contas de usuário, suporte técnico, além de fóruns oficiais, wikis, blogs e serviços de rede social (vamos só nos referir a "Gwent" para abarcar todas essas coisas). Este Acordo será vinculante para você e para nós assim que você baixar, instalar ou

**Este documento explica o que é Gwent e como você pode usá-lo. Incluímos um resumo curto e informal desses requisitos para torná-los mais fáceis para você. No entanto, é a versão completa que é legalmente vinculante.**

**Este Acordo diz respeito apenas a Gwent e só se aplica a usuários jogando no PC ou em plataformas móveis. Há outros documentos legais para os nossos outros jogos.**

**Se você quer jogar Gwent, certifique-se de também ter lido as Diretrizes de Conteúdo de Fãs, Regras de Gwent Masters e a Política de Privacidade da GOG (links ao lado).**

usar Gwent. Se você não concordar com ele, por favor, não use Gwent.

Por favor, observe que este Acordo só se aplica aos usuários jogando no PC ou em plataformas móveis. Se você joga Gwent usando XBOX ou PS4, verifique o Acordo de Usuário dedicado a esta plataforma.

Este Acordo se aplica apenas a Gwent. Para deixar claro, o [Acordo de Usuário](#) geral da CD PROJEKT RED NÃO se aplica a Gwent.

Importante: por favor, certifique-se de ler as nossas [Diretrizes de Conteúdo de Fãs](#), e a [Política de Privacidade da GOG](#), que são vinculantes a você, caso jogue Gwent.

## 2. OBSERVAÇÃO ESPECIAL SOBRE MENORES DE IDADE

2.1 Se você for maior de 18 anos, boas-vindas a Gwent! Se você tiver entre 16 e 18 anos, antes de estendermos boas-vindas calorosas, peça ao seu responsável para revisar e aprovar este Acordo para você (porque em alguns países as pessoas abaixo de uma certa idade não podem inteiramente celebrar um contrato como este Acordo), além disso, o seu responsável deve supervisionar o seu uso de Gwent. Gwent tem classificação etária, que será exibida quando você comprar o jogo. Lamentamos dizer que, se você for menor de 16 anos, não é permitido que você baixe, jogue ou acesse Gwent de qualquer maneira.

**GWENT é um videogame para maiores de 16 anos. Se ainda não tiver 18 anos, você precisa de aprovação do seu responsável para usar Gwent. Sabemos que soa meio bobo – não, não inventamos isso. Isso é, na verdade, uma exigência legal.**

## 3. USANDO GWENT

3.1 Embora possa parecer estranho, já que Gwent é gratuito, precisamos te dar permissão para jogá-lo! Portanto, a CD PROJEKT RED dá a você uma licença pessoal, limitada, revogável, não exclusiva, intransferível e intransmissível para exibir, visualizar, baixar, instalar, jogar e usar Gwent em dispositivos/plataformas autorizados. Essa licença é apenas para o seu uso pessoal (então você não pode dar, "vender", emprestar, presentear, ceder, sublicenciar ou transferir de qualquer outra forma para outra pessoa) e não concede direitos de propriedade em Gwent.

**Você tem o direito pessoal de jogar Gwent. Vamos adorar se você convidar amigos para jogar também, mas lembre-se de que eles precisam criar as próprias contas!**

## 4. CONTAS DE USUÁRIO

4.1 É necessário ter contas de usuário. A fim de jogar Gwent no PC, você precisa criar uma conta de usuário GOG e usar o sistema de distribuição GOG Galaxy (ou cliente Steam, caso jogue no

**Você precisará de uma conta de usuário GOG para jogar Gwent no PC, pois a GOG é responsável pelo seu acesso ao jogo. Se deseja jogar no seu dispositivo móvel,**

Steam) para baixar/jogar. Tenha em mente que esses serviços da GOG possuem seus próprios [acordo de usuário](#). A GOG é responsável pelo seu acesso ao jogo e uso de GOG.com, além de GOG Galaxy. As regras relacionadas a jogar em sua plataforma móvel estão descritas no ponto 19 abaixo.

**veja o ponto 19 abaixo.**

4.2 Proteção das contas de usuário. Você é responsável por proteger a sua conta de usuário e pelas suas atividades de conta. Acima de tudo, mantenha a sua senha segura! Para proteger Gwent, os usuários de Gwent e nós mesmos, a GOG se reservamos o direito de rejeitar qualquer conta de usuário que viole este Acordo de Usuário do Gwent ou outras regras legais ligadas a este documento. Você precisará de uma conta de usuário GOG para jogar Gwent no PC, pois a GOG é responsável pelo seu acesso ao jogo.

## 5. REQUISITOS MÍNIMOS E MONITORAMENTO

5.1 Requisitos mínimos. Gwent terá requisitos mínimos dependendo do seu dispositivo/sistema, e você será notificado a respeito disso. Por favor, certifique-se de cumprir esses requisitos antes de baixar o jogo! Para jogar Gwent online, você precisará de acesso à internet também (que é de sua responsabilidade obter e manter). Não há DRM (gestão de direitos digitais) ou proteção a cópias de qualquer tipo em Gwent.

**Gwent terá requisitos mínimos dependendo do dispositivo/sistema/plataforma que você usar.**

5.2 Monitoramento. A fim de evitar trapaças e outros tipos de questões proibidas pela cláusula 8 abaixo e para proteger a integridade de Gwent e efetivar este Acordo, a GOG pode utilizar ferramentas antitrapaça e/ou outros softwares que serão executados em segundo plano no seu dispositivo ou nos dispositivos relacionados/periféricos quando você usar Gwent.

**Para manter Gwent divertido e justo, podemos implementar ferramentas/software antitrapaça.**

## 6. CORREÇÕES, ATUALIZAÇÕES E ALTERAÇÕES

6.1 Nós podemos corrigir, atualizar ou alterar Gwent com o tempo (por exemplo, adicionar ou remover recursos para corrigir erros, equilibrar o jogo ou ajustar a economia do jogo), o que resultará em atualizações obrigatórias e/ou automáticas (versões de atualizações mais antigas podem ser tornar inutilizáveis como consequência). Sim, futuramente isso significará nerfs (enfraquecimento) de cartas – eles são parte de manter o jogo vivo e novo. Como parte dessas correções, atualizações e mudanças, teremos que impor limites ou remover/restringir o acesso a

**De tempos em tempos, podemos corrigir, atualizar ou alterar como Gwent funciona para mantê-lo divertido e executando de modo eficiente!**

certos recursos do jogo (sem aviso ou responsabilização). Precisamos desses direitos para manter a execução de Gwent de modo eficiente.

## 7. DIREITOS DE PROPRIEDADE E PROPRIEDADE INTELECTUAL

7.1 Propriedade de Gwent. Gwent, incluindo (dentre outros) seus componentes visuais, personagens, história, itens, música, gráficos, código de computação, interface de usuário, aparência e comportamento (look and feel), mecânica de jogo, jogabilidade, áudio, vídeo, texto, layout, bancos de dados, dados e todos os outros conteúdos, e todos os direitos de propriedade intelectual (definidos abaixo) e outros direitos subjetivos e de exploração a eles relacionados são propriedade da CD PROJEKT RED ou nós os licenciamos para terceiros. Todos os direitos em Gwent são reservados, exceto conforme explicado no presente Acordo. Você não pode usar ou explorar qualquer parte de Gwent, exceto conforme os termos explicados neste Acordo. Gwent e seus direitos de propriedade intelectual são protegidos por leis de direitos autorais, marca e outras leis de propriedade intelectual ao redor do mundo.

7.2 O termo "direitos de propriedade intelectual" refere-se a todos os direitos autorais, marcas, marcas de serviço, conjunto-imagem (trade dress), nomes fantasia, logomarcas, fundo de comércio, nomes comerciais ou de domínio, direitos de design, direitos de banco de dados, patentes, direitos de invenções, conhecimento técnico, segredos comerciais e informações confidenciais, direitos em bancos de dados, direitos em software de computador, direitos autorais morais, de publicidade, de desempenho, de sincronização, mecânicos, de publicação, de aluguel, de empréstimo e de transmissão e outros direitos de propriedade intelectual e de exploração de um personagem similar ou correspondente que possa agora, ou no futuro, subsistir em qualquer parte do mundo, em todos os casos, seja ou não registrado ou registrável incluindo todas as aplicações dadas e todas as aplicações para registro, divisão, continuação, republicação, renovações, extensões, restaurações e reversões relativas a ele.

7.3 Propriedade de terceiros. A CD PROJEKT RED respeita os direitos de propriedade intelectual de outros. Se você acredita que o seu trabalho tenha sido violado em Gwent ou por meio de Gwent, por favor, entre em contato conosco em [legal@cdprojektred.com](mailto:legal@cdprojektred.com).

**Gwent é propriedade pertencente/licenciada da CD PROJEKT RED. Aproveite-o, mas, por favor, comporte-se e não cause problemas.**

## 8. REGRAS PARA USAR GWENT

Há mais algumas regras a seguir se você quer jogar Gwent, incluindo (mas não limitado a) nossas [Diretrizes de Conteúdo de Fãs](#). Por favor, leia as regras abaixo e as Diretrizes de Conteúdo de Fãs cuidadosamente, pois o não cumprimento delas (sobretudo as relativas a trapaças) será considerado uma violação deste Acordo, o que pode levar ao cancelamento ou suspensão do seu acesso a Gwent. Em casos particularmente graves, nos damos o direito de proibir o seu acesso futuro ao jogo.

Aqui seguem as regras:

- i. Satisfação pessoal. Use Gwent somente para a sua satisfação pessoal e não por qualquer propósito comercial ou político, a menos que isso seja explicitamente permitido por nós em nossas Diretrizes de Conteúdo de Fãs.
- ii. Acesso restrito. Não tente copiar, alugar, vender, emprestar, arrendar, sublicenciar, distribuir, publicar ou exibir publicamente Gwent, Moeda Virtual, Produtos Virtuais ou a sua conta de usuário ou qualquer um dos seus direitos conforme estabelecidos neste Acordo para outra parte de qualquer maneira que não esteja expressamente autorizada nos termos deste Acordo.
- iii. Mau uso técnico. Não modifique, mescle, distribua, traduza, reverta a engenharia ou tente obter ou usar o código fonte, descompile ou desmonte Gwent, a não ser que você tenha permissão específica pela legislação aplicável para fazê-lo.
- iv. Hack/griefing. Não haqueie, prejudique, faça griefing, assedie, ameace ou faça mau uso de Gwent, outros usuários de Gwent, produtos, jogos, serviços, membros da comunidade ou funcionários da CD PROJEKT RED ou da GOG.
- v. Trapaça. Não trapaceie, use, disponibilize e/ou distribua trapaças, aproveitamentos, softwares de automação, robôs, bots, mods, hacks, spiders, spyware, trapaças, roteiros, trainers, ferramentas de extração ou outros softwares que interajam ou afetem Gwent de qualquer maneira (incluindo, dentre outros, quaisquer programas não autorizados de terceiros que interceptem, emulem ou redirecionem qualquer comunicação entre a GOG ou seus parceiros e Gwent e/ou quaisquer programas não autorizados de terceiros que colem informações sobre Gwent por meio de leitura da memória usada por Gwent para armazenar informações). Não provoque nem tire vantagem deliberada e repetitiva de bugs. Devemos lembrar a você que há sérias consequências para trapaças (veja a cláusula 8

**Gwent está aqui para o seu divertimento pessoal – use-o para este propósito somente. Não haqueie o jogo. Ser legal e gentil com os outros enquanto jogamos juntos é o caminho certo!**

acima).

vi. Mau uso da conta. Não compartilhe, "compre", "venda", transfira, presenteie, empreste, roube ou se aproprie indevidamente de contas de usuário ou chaves/códigos de acesso de Gwent (todos os quais são de nossa propriedade). Se você estiver preocupado se algo assim aconteceu com você, entre em contato com o suporte técnico da GOG em <https://playgwent.com/pt-BR/contact-support>.

vii. Power-levelling. Não solicite/realize serviços dentro do jogo para outras pessoas como power-levelling, reforço ou impulso, seja ou não em troca de pagamento (com dinheiro real ou outro) de outras pessoas.

viii. Sem propaganda. Não comunique ou facilite qualquer propaganda comercial, promoção, spam ou mensagens não solicitadas por meio de Gwent.

ix. Serviços da CD PROJEKT RED ou da GOG. Não interrompa ou interfira deliberada ou maliciosamente em serviços da CD PROJEKT RED ou da GOG como o suporte técnico e não se faça passar por um funcionário.

x. Interferência nos servidores. Não interfira ou perturbe os softwares ou servidores de rede da CD PROJEKT RED, GOG ou de terceiros, incluindo tunelamento, injeção ou inserção de código, negação de serviço, modificação ou mudança de software usando qualquer outro software similar junto com o software da CD PROJEKT RED ou GOG por meio de emulação de protocolo ou por meio de criação ou uso de servidores privados ou quaisquer serviços análogos relativos ao Gwent.

xi. Acessos aos servidores. Não acesse ou tente acessar áreas de Gwent ou servidores de Gwent que não tenham sido disponibilizados para o público.

xii. Extração de dados. Não intercepte, extraia ou colete de qualquer outra forma os dados ou informações de Gwent utilizando softwares não autorizados de terceiros.

xiii. Contas e conteúdo virtual. Use somente contas de usuário, Produtos Virtuais ou Moeda Virtual (definidos abaixo) para seu propósito pretendido.

xiv. Transmissão/Hospedagem/Eventos. Você pode apresentar publicamente, transmitir Gwent ou, realizar quaisquer eventos, competições, torneios ou ligas relacionadas a Gwent ou hospedar jogos de Gwent, desde que seja permitido pelas nossas [Diretrizes de Conteúdo de Fãs](#) (que, só para lembrar, permitem atividades não comerciais – acesse o link para mais detalhes) e outros eventos/torneios/regras de Gwent, que podem ser encontrados aqui.

xv. Nomes/marcas comerciais. Não use "CD PROJEKT RED", "GOG.com", "GOG Galaxy", "Gwent" ou quaisquer outros nomes da CD

PROJEKT Group, logotipos ou marcas comerciais da CD PROJEKT RED para fins não autorizados.

xvi. Conteúdo ilícito. Pedimos que você não tome ações relacionadas a Gwent que violem quaisquer direitos autorais, marcas comerciais, patentes, segredos comerciais, privacidade, publicidade ou outros direitos de outrem.

xvii. Código malicioso. Não publique ou faça upload de arquivos que contenham quaisquer códigos maliciosos, incluindo vírus, spyware, cavalos de Troia, worms, bombas-relógio, dados intencionalmente corrompidos ou quaisquer outros arquivos que contenham códigos maliciosos que possam, de alguma forma, prejudicar ou interferir na operação de Gwent.

xviii. Restrições geográficas/regionais. Solicitamos que você aja de acordo com todas as restrições, requisitos ou regras geográficas ou regionais, idiomáticas ou locais aplicáveis relativas a Gwent.

xix. Seja legal! Não diga nem faça nada que seja ou possa ser considerado racista, assediador, xenofóbico, machista, discriminatório, abusivo, difamatório, ofensivo ou ilegal de qualquer outra maneira. Isso se aplica especialmente em qualquer comunicação entre usuários. Não estrague a experiência de outros jogadores agindo de forma antidesportiva ou inadequada. Seja legal com os outros e jogue de forma justa, por favor!

## 9. CONTEÚDO COMPARTILHADO DE USUÁRIO E CONTEÚDO DA COMUNIDADE DE GWENT

9.1 Conteúdo compartilhado de usuário. Gwent pode lhe oferecer a possibilidade de compartilhar conteúdo no jogo (por exemplo, compartilhar textos, fotos ou links com usuários) – chamaremos isso de "Conteúdo Compartilhado de Usuário". Observe que isso é diferente do que você pode fazer usando recursos de Gwent (veja a nossa cláusula de "Conteúdo de Fãs" para saber mais sobre isso). Se você compartilhar Conteúdo Compartilhado de Usuário, isso será de sua responsabilidade e risco. A GOG tem o direito (mas não a obrigação) de verificar e remover qualquer Conteúdo Compartilhado de Usuário que seja inapropriado ou ilegal. Para deixar claro: A GOG não assume qualquer responsabilidade ou sujeição relativa a Conteúdo Compartilhado de Usuário. No tocante a você e nós, você é proprietário de qualquer Conteúdo Compartilhado de Usuário criado por você, mas precisamos que você nos dê certos direitos sobre tal conteúdo para que possamos transmiti-lo por meio de Gwent. Portanto, se você disponibilizar um Conteúdo Compartilhado de Usuário por Gwent, você nos dá

**Se você compartilha conteúdo no jogo por meio de Gwent (ex.: envio de links), a responsabilidade é sua.**

**Consulte as nossas Diretrizes de Conteúdo de Fãs para ver como você pode ajudar a criar coisas legais usando recursos de Gwent (como sites de comunidade ou vídeos).**

uma licença não exclusiva, permanente, irrevogável, mundial, sublicenciável e sem royalties para usar, modificar, reproduzir, criar trabalhos derivativos, distribuir, transmitir, comunicar e exibir/apresentar publicamente o seu Conteúdo Compartilhado de Usuário vinculado ao Gwent.

9.2 Conteúdo de fãs. Por favor, consulte as nossas [Diretrizes de Conteúdo de Fãs](#) para informações sobre como você pode criar conteúdo gerado pela comunidade de Gwent e coisas relacionadas a Gwent, como arte de fãs, sites ou blogs e fazer vídeos/transmissões.

## 10. MOEDA E PRODUTOS VIRTUAIS

10.1 Como usar Produtos Virtuais e Moeda Virtual. Gwent permite que você compre itens virtuais e digitais no jogo, além de conteúdo que inclui, dentre outros, pacotes de cartas, melhorias cosméticas e de jogo, campanhas no jogo e outros conteúdos para download ("Produtos Virtuais"). Você pode, a nosso critério, comprar certos Produtos Virtuais com "dinheiro real" ou moedas virtuais como "minério" (que você pode ganhar ao jogar Gwent), "restos de cartas" (que você pode ganhar por meio do sistema de criação no jogo e/ou também ao jogar Gwent) ou "pó de meteorito" (que você pode comprar com "dinheiro real" e/ou ganhar ao completar determinadas atividades no jogo) (vamos nos referir a todos como "Moeda Virtual"). Somente usuários de Gwent podem usar Produtos Virtuais e Moeda Virtual.

10.2 Pagamentos. Como a GOG é a entidade que lhe oferece acesso a Gwent, qualquer conteúdo comprado em uma loja no jogo será comprado da GOG e poderá estar sujeito aos documentos legais apresentados a você pela GOG. Ao comprar Produtos Virtuais e/ou Moeda Virtual da GOG, você concorda com as políticas de preço, pagamento e cobrança aplicáveis a eles, como notificado para você no momento da compra. Todos os preços são visíveis na loja no jogo. Eles incluem as taxas sobre vendas/IVA legalmente aplicáveis. Você poderá pagar de diferentes formas: (i) usando um cartão de crédito ou débito válido; ou (ii) usando o PayPal ou outros provedores de pagamento autorizados; ou, algumas vezes, (iii) com a Carteira da GOG. A Carteira da GOG é disponibilizada sujeita às regras definidas em nossa página da Carteira da [aqui](#). Aceitamos várias moedas locais (consulte nossa seção de Suporte [aqui](#) para obter detalhes). No entanto, se a sua moeda local não é aceita, você poderá fazer compras em dólares norte-

**Você pode comprar coisas legais como pacotes de cartas e novos conteúdos de campanha. Há também regras legais para eles. Embora muito brilhantes e valiosas no jogo, nenhuma dessas coisas possui valor monetário no "mundo real" – por favor, não tente comprar ou vender essas coisas para outros jogadores!**

**Há um número de regras relativas ao uso de moeda/itens virtuais, que é preciso que tenhamos para a nossa proteção e para a sua (veja ao lado).**

americanos. Esteja ciente de que, nesse caso, talvez precise pagar uma tarifa de câmbio ou outras tarifas de transações definidas pelo seu banco. Você é responsável por garantir que possui autorização para usar qualquer método de pagamento, incluindo a aquisição da aprovação do dono da conta/responsável, se aplicável. Você é responsável por garantir que essa autorização seja mantida por todo o tempo necessário. Mantenha seus detalhes de pagamento seguros. Não faça solicitações inadequadas de ressarcimento ou reembolso. Você é responsável pelas taxas e impostos aplicáveis. Nenhum pagamento é reembolsável ou transferível, exceto se expressamente previsto neste Acordo.

10.3 Exigências legais. Produtos Virtuais e Moeda Virtual são itens digitais sem valor monetário ou existência no mundo real, não podendo ser "comprados", "vendidos", presenteados, transferidos ou resgatados, seja ou não por outros Produtos Virtuais, Moeda Virtual, dinheiro real, bens, serviços ou itens de valor monetário. É proibido trocar Produtos Virtuais e Moeda Virtual (exceto se especificamente permitido de outra forma em Gwent). O direito de usar quaisquer Produtos Virtuais ou Moeda Virtual que você adquirir é limitado a uma licença limitada, não exclusiva, intransmissível, intransferível, não sublicenciável e revogável para o uso de tais Produtos Virtuais e Moeda Virtual apenas para o seu divertimento pessoal e uso não comercial somente em Gwent. Você não tem interesse de propriedade, direito ou título em relação a quaisquer Produtos Virtuais ou Moeda Virtual, que permanecem sendo propriedade da CD PROJEKT RED. A GOG se reserva o direito de reverter, alterar ou corrigir transações de Produtos Virtuais ou Moeda Virtual ou outras questões, caso seja necessário para proteger Gwent ou efetivar este Acordo.

10.4 Limites. A fim de proteger Gwent, os usuários de Gwent e deter fraudes, a GOG pode impor limites ao uso de Produtos Virtuais e Moeda Virtual (incluindo limites de transação e saldos).

10.5 Expiração. Os Produtos Virtuais e Moeda Virtual não expiram, mas nos reservamos o direito de alterar ou corrigir isso, se necessário. Não somos obrigados a fornecer Produtos Virtuais e Moeda Virtual a você.

10.6 Produtos Virtuais e Moeda Virtual podem sofrer alterações. A existência de uma oferta de Produtos Virtuais ou Moeda Virtual em particular

não torna um compromisso para nós manter ou continuar disponibilizando os Produtos Virtuais, Moeda Virtual ou tal oferta no futuro. A amplitude, variedade e tipo de Produtos Virtuais e Moeda Virtual que você obtém podem mudar a qualquer momento, e nós temos o direito de administrar, regular, controlar, modificar ou remover a Moeda Virtual ou Produtos Virtuais a nosso critério se considerarmos necessário para a operação contínua de Gwent ou por outros motivos legítimos, que, nesse caso, não teremos responsabilidade para com você ou qualquer um pelo exercício de tais direitos. Nos esforçaremos conforme for possível para lhe notificar dentro do razoável a respeito de tais alterações e explicar os motivos.

#### 10.7

Direitos de reembolso.

Se você for residente da União Europeia:

Você tem o direito de desistir de uma compra de Gwent, Moeda Virtual e/ou Produtos Virtuais no prazo de 14 dias após sua compra sem apresentar um motivo. Sujeito aos termos de qualquer dispositivo/plataforma aplicável por meio da qual você acessa Gwent: você tem o direito de desistir de uma compra de Gwent, Moeda Virtual e/ou Produtos Virtuais no prazo de 14 dias após sua compra sem apresentar um motivo. Você reconhece expressamente que perde o direito de desistência assim que a realização do nosso serviço começar e a sua conta obtiver acesso aos Produtos Virtuais e/ou Moeda Virtual em questão. Portanto, assim que o acesso aos Produtos Virtuais e/ou Moeda Virtual for habilitado na sua conta, o contrato se torna totalmente executado pela GOG.

Se você for residente de qualquer outro lugar do mundo fora da União Europeia (incluindo os EUA):

Todas as compras são finais, nenhum reembolso será feito e nenhuma devolução será aceita, exceto onde exigido pela legislação.

Nem esta nem nenhuma outra parte deste Acordo de Usuário afeta seus direitos legais. Em outras palavras, suas leis locais, como as leis de proteção aos direitos do consumidor, podem lhe dar direitos adicionais que não podem ser limitados nem renunciados por este Acordo de Usuário.

a) Para usuários da Austrália: nossos bens e serviços vêm com garantias que não podem ser excluídas sob a Lei Australiana do Consumidor. Em caso de falhas importantes do serviço, você

tem o direito de cancelar o contrato de serviço conosco; e a um reembolso pela parte não usada ou uma compensação por seu valor reduzido. Você também tem o direito de escolher um reembolso ou substituição por bens em caso de falhas importantes. Se uma falha com os bens ou um serviço não equivaler a uma falha importante, você tem o direito de ter a falha retificada em um tempo razoável. Se isso não for feito, você terá direito a um reembolso pelos bens e a cancelar o contrato pelo serviço, além de obter um reembolso por qualquer parte não usada. Você também tem o direito de ser compensado por qualquer outra perda ou ano razoavelmente previsível de uma falha nos bens ou serviços.

b) Para usuários da Nova Zelândia: Nem esta nem nenhuma outra parte deste Acordo de Usuário exclui, restringe ou modifica a aplicação de qualquer direito ou remediação que não possa ser excluído, restringido ou modificado, incluindo aqueles conferidos pela Lei de Garantias do Consumidor da Nova Zelândia de 1993. Sob essa Lei, há garantias que incluem que os bens e serviços são de qualidade aceitável. Se essa garantia não for atendida, há direitos de ter o software remediado (o que pode incluir, reparo, substituição ou reembolso). Se uma remediação não puder ser fornecida ou se a falha for de caráter substancial, a lei exige um reembolso.

10.8 Raridade das cartas. Os packs de cartas do Gwent (pacotes de cartas) têm cartas aleatórias de diferentes categorias (regular, rara, épica ou lendária) com a seguinte probabilidade:

- a) Cada pacote de carta contém pelo menos 1 carta rara.
- b) Uma carta épica pode ser encontrada, em média, em 5 pacotes de cartas.
- c) Uma carta lendária pode ser encontrada, em média, em 20 pacotes de cartas.

## 11. GWENT MASTERS

11.1 A CD PROJEKT RED preparou um conjunto de regras adicional "[Regras Oficiais de Gwent Masters](#)") que se aplica a todos os eventos e torneios de e-sports de Gwent, torneios Open, torneios Challenger, World Masters e torneios de terceiros (todos esses termos estão definidos nas Regras Oficiais de Gwent Masters). Caso você participe de qualquer desses eventos ou torneios de e-sports de Gwent, terá que cumprir as Regras

**Nós preparamos um conjunto de regras separado que se aplica a nossos eventos e torneios de e-sports de Gwent, que pode ser encontrado [aqui](#).**

Oficiais de Gwent Masters, além deste Acordo de Licença do Usuário.

11.2 Como parte de eventos e torneios de e-sports de Gwent, podemos escolher recompensar com Pontos-Coroa (definidos nas Regras Oficiais de Gwent Masters) os jogadores com melhor desempenho e vencedores dos eventos. Pontos-Coroa não têm valor em dinheiro ou existência no mundo real e não podem ser "comprados", "vendidos", presenteados, transferidos nem trocados, independentemente de serem para produtos virtuais, dinheiro virtual, dinheiro no "mundo real", produtos, serviços ou itens de valor monetário. A CD PROJEKT RED reserva-se o direito de anular, revogar, deduzir, retirar, alterar ou fazer emendas a Pontos-Coroa a seu exclusivo critério, como descrito em detalhes nas Regras Oficiais de Gwent Masters.

11.3 Caso haja alguma diferença entre as Regras Oficiais de Gwent Masters e o Acordo de Licença do Usuário de Gwent, a Política de Privacidade da GOG, a Política de Privacidade da CD PROJEKT ou as Perguntas Frequentes de Gwent Masters, as Regras Oficiais de Gwent Masters têm prioridade quando se trata de assuntos específicos a Gwent Masters.

## 12. FEEDBACK OU SUGESTÕES

12.1 Gwent é um jogo inspirado em feedback de jogadores, e nós adoraríamos ouvir a sua opinião sobre sua a experiência – é só entrar em contato com a equipe de suporte em [www.playgwent.com/pt-BR/contact-support](http://www.playgwent.com/pt-BR/contact-support). No entanto, não seríamos um departamento jurídico se não incluíssemos um aviso legal, não é mesmo? Ao escrever para nós, lembre-se de que podemos escolher não usar ou aceitar sugestões de jogadores e, se incorporarmos uma sugestão ao jogo, não somos obrigados a dar uma restituição financeira (ou qualquer outra) a você.

Além disso, se às vezes acontece algo errado com o jogo, a CD PROJEKT RED pode pedir para você enviar um relatório de registro de travamento a fim de melhorar o código do jogo para uso futuro. Estes relatórios podem incluir alguns dados pessoais (para mais informações, leia a Política de Privacidade da CD PROJEKT RED).

## 13. CONTEÚDO E SERVIÇOS EXTERNOS DE TERCEIROS

13.1 Você pode receber links de nós para sites ou

**É legal que você nos envie feedbacks e sugestões sobre Gwent. Nós agradecemos! No entanto, não se decepcione se não as usarmos ou se não lhe recompensarmos por elas. Isso não significa que não ficamos gratos por elas.**

**Se algo não funcionar no jogo (esperamos que não!) podemos pedir para você nos enviar um relatório de registro de travamento para podermos melhorar o jogo no futuro.**

**Você clica em um link que leva você para**

conteúdo de terceiros por meio de Gwent. Você também pode acessar Gwent por meio de plataformas e dispositivos diferentes. Fica a seu critério o uso deles – não podemos prometer que vão funcionar, como serão ou se são gratuitos. Os dispositivos/plataformas dos nossos parceiros estão sujeitos aos seus próprios termos legais, e o cumprimento deles é de sua responsabilidade. Eles podem também oferecer recursos complementares para Gwent (como carteiras de dinheiro digitais) – de novo, isso é uma questão entre você e eles.

#### 14. GARANTIAS E RESPONSABILIDADE

14.1 Nossas garantias. Nós garantimos que: (i) temos o direito de celebrar este Acordo e lhe dar uma licença para usar Gwent na cláusula 3; (ii) tomaremos cuidado razoável com Gwent e com o seu uso dele e (iii) vamos nos empenhar de forma razoável para cumprir a legislação aplicável no cumprimento das nossas obrigações para com você conforme os termos deste Acordo.

14.2 Suas declarações e garantias. Você declara e garante que possui plenos poderes e capacidade para celebrar este Acordo de Licença e que seguirá os seus termos. Você também declara e garante que qualquer Conteúdo Compartilhado de Usuário que você transmitir por meio de Gwent não violará os direitos de propriedade intelectual de terceiros. Você também declara e garante que não usará ou contribuirá com Conteúdo Compartilhado de Usuário que seja ilegal, delituoso, difamatório, obsceno, invasivo da privacidade de outros, ameaçador, assediador, abusivo, odioso ou racista.

##### 14.3 Limitação de responsabilidade

Esta cláusula não se aplica a você se você for residente da União Europeia ou de países cujas leis especificamente proíbem as seguintes limitações de responsabilidade, mas se aplica a você caso seja residente dos EUA.

(I) NOSSOS AVISOS LEGAIS. Exceto como já enunciado neste Acordo, a CD PROJEKT RED, GOG e nossas afiliadas, parceiros e licenciadas ressaltam quaisquer garantias ou declarações tácitas ou explícitas relativas a gwent. ISSO INCLUI, DENTRE OUTRAS, QUALQUER ALEGAÇÃO DE: NEGLIGÊNCIA; OU  
(II) AUSÊNCIA DE QUALIDADE SATISFATÓRIA, NEGOCIABILIDADE OU ADEQUAÇÃO A UM PROPÓSITO; OU  
(III) EXISTÊNCIA DE FALHAS OU ERROS; OU

**fora do nosso pequeno reino = não podemos mais cuidar de você. Seus dispositivos, sua responsabilidade.**

**Fazemos promessas vinculantes (chamadas de "garantias") a respeito de Gwent. Por exemplo, vamos cuidar do seu uso de Gwent. Também explicamos um pouco mais sobre como somos legalmente responsáveis um pelo outro.**

**Se você se encontra fora da União Europeia: Não temos responsabilidade com você pelo funcionamento de Gwent e não fazemos promessas legalmente vinculantes a você a respeito disso de forma geral. Também limitamos a nossa responsabilidade em relação a você e lhe pedimos para nos "indenizar" (que basicamente significa que você deve nos compensar financeiramente) se você violar o Acordo.**

**Essas disposições não se aplicam se você viver na UE ou em outros países aplicáveis.**



(IV) VIOLAÇÃO DE QUALQUER DIREITO À PROPRIEDADE INTELECTUAL DE TERCEIROS. GWENT é fornecido a você "no estado atual" e "COMO DISPONÍVEL" sem garantias ou declarações de qualquer tipo, explícitas ou tácitas. NO LIMITE MÁXIMO PERMITIDO PELA LEI APLICÁVEL, RESSALVAMOS TODAS AS GARANTIAS, TÁCITAS OU EXPLÍCITAS QUE POSSAM SE APLICAR A GWENT, INCLUINDO SEM LIMITAÇÃO: GARANTIAS TÁCITAS DE TÍTULO, NÃO VIOLAÇÃO, NEGOCIABILIDADE, QUALIDADE SATISFATÓRIA, ADEQUAÇÃO A UM PROPÓSITO ESPECÍFICO, QUAISQUER GARANTIAS QUE POSSAM SURGIR DURANTE A NEGOCIAÇÃO, DURANTE O DESEMPENHO OU A UTILIZAÇÃO COMERCIAL, ESTAR LIVRE DE VÍRUS, ERROS OU DEFEITOS, E/OU OUTRAS GARANTIAS RELATIVAS A PRECISÃO, LEGALIDADE, CONFIABILIDADE OU QUALIDADE DE QUALQUER CONTEÚDO OU INFORMAÇÃO CONTIDOS EM GWENT. NÃO GARANTIMOS QUE GWENT ESTARÁ LIVRE DE INTERRUPÇÕES OU ERROS, QUE DEFEITOS SERÃO CORRIGIDOS, OU QUE O JOGO ESTARÁ LIVRE DE VÍRUS OU OUTROS COMPONENTES DANOSOS.

(II) NOSSA LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE. NO LIMITE MÁXIMO PERMITIDO PELA LEI APLICÁVEL, A CD PROJEKT RED E A GOG, SUAS AFILIADAS, PARCEIROS E LICENCIANTES NÃO SERÃO RESPONSABILIZADOS POR PERDA, DANO OU PREJUÍZO DE QUALQUER TIPO PROVENIENTE DO USO, INABILIDADE DE USO OU "PERDA" RELATIVA A GWENT. A CD PROJEKT RED E A GOG, SUAS AFILIADAS, PARCEIROS E LICENCIANTES NÃO SERÃO RESPONSABILIZADOS POR QUAISQUER DANOS INDIRETOS, CONSEQUENTES, INCIDENTAIS, ESPECIAIS, PUNITIVOS OU EXEMPLARES OU DANOS PROVENIENTES OU CONECTADOS A GWENT. ISSO INCLUI O CASO DE VOCÊ SOFRER ALGUM DANO E NÃO PODER USAR GWENT (TEMPORÁRIA OU PERMANENTEMENTE). NADA DO SUPRACITADO SERÁ AFETADO DE QUALQUER MANEIRA MESMO SE A CD PROJEKT RED E A GOG, SUAS AFILIADAS, PARCEIROS E LICENCIANTES FOREM CULPADOS (SEJA POR NEGLIGÊNCIA, VIOLAÇÃO DE CONTRATO, QUEBRA DE GARANTIA OU RESPONSABILIDADE OBJETIVA) E, ATÉ MESMO, SE VOCÊ OU NÓS TENHAMOS SIDO AVISADOS SOBRE TAIS DANOS.

(III) NOSSO LIMITE DE RESPONSABILIZAÇÃO. NO LIMITE MÁXIMO PERMITIDO PELA LEI APLICÁVEL, EM MOMENTO NENHUM A NOSSA RESPONSABILIDADE TOTAL PARA COM VOCÊ EM RELAÇÃO A GWENT OU ESTE ACORDO EXCEDERÁ UMA QUANTIDADE IGUAL ÀQUELA PAGA POR VOCÊ A NÓS (SE APLICÁVEL) EM RELAÇÃO ÀS QUESTÕES SUBJACENTES A QUAISQUER DEMANDAS.

(IV) SUA INDENIZAÇÃO PARA NÓS. VOCÊ CONCORDA EM INDENIZAR E ISENTAR, MEDIANTE PEDIDO, A CD PROJEKT RED E A GOG, SUAS AFILIADAS, PARCEIROS E LICENCIANTES DE TODAS AS RESPONSABILIZAÇÕES, DEMANDAS E DESPESAS, INCLUINDO CUSTAS JUDICIAIS, LIGADAS A: (1) QUALQUER VIOLAÇÃO, SUPOSTA OU VERDADEIRA, DESTE ACORDO; (2) O USO DE GWENT POR VOCÊ OU QUALQUER OUTRA PESSOA EM SEU NOME; (3) VIOLAÇÃO DOS DIREITOS À PROPRIEDADE INTELECTUAL OU OUTRAS PROPRIEDADES DA CD PROJEKT RED; E/OU (4) SEU CONTEÚDO COMPARTILHADO DE USUÁRIO. NO CASO DE DEMANDAS PROPOSTAS CONTRA NÓS, VOCÊ COOPERARÁ TOTALMENTE CONOSCO, E NOS RESERVAMOS O DIREITO DE ASSUMIR A DEFESA DELAS. VOCÊ NÃO ENTRARÁ EM ACORDO EM RELAÇÃO A TAIS DEMANDAS SEM O NOSSO CONSENTIMENTO PRÉVIO POR ESCRITO.

(V) MEDIDA CAUTELAR. VOCÊ CONCORDA QUE QUALQUER PERDA, DANO OU PREJUÍZO QUE SOFRER NÃO SERÁ IRREPARÁVEL OU SUFICIENTE, E OUTROS RECURSOS SERÃO ADEQUADOS, PORTANTO VOCÊ NÃO TEM O DIREITO DE ADOTAR UMA MEDIDA CAUTELAR OU OUTRA MEDIDA SEMELHANTE CONTRA NÓS.

(VI) Residentes da Califórnia. Se você reside no estado da Califórnia, você tem direito à seguinte informação específica de direitos de consumidor: você pode contatar a Complaint Assistance Unit da Division of Consumer Services do Department of Consumer Affairs por correio em 400 R St., Suite 1080, Sacramento, Califórnia, 95814, ou por telefone no número 916.445.1254. Residentes da Califórnia expressamente concordam em renunciar à seção do Código Civil da Califórnia de número 1542, que estabelece: "Uma renúncia geral não se estende às demandas que o credor desconhece ou suspeita que existam em seu favor no momento da execução da renúncia, que, se conhecidas por ele,

devem materialmente afetar o seu acordo com o devedor."

## 15. RESCISÃO

15.1 Seus direitos a rescisão. Você pode rescindir este Acordo ao interromper o uso de Gwent permanentemente a qualquer momento. A rescisão não afetará direitos já existentes ou obrigações da nossa ou da sua parte.

15.2 Nossos direitos de rescisão. A GOG pode cancelar ou suspender o seu acesso a Gwent se você materialmente violar este Acordo, incluindo, dentre outros, uma violação deste Acordo que seja grave e/ou que possa verdadeiramente prejudicar Gwent, usuários de Gwent, a CD PROJEKT RED, a GOG ou outras questões regidas por este Acordo. Isso se aplica sobretudo às regras de Gwent que especificamos na cláusula 8 acima (por exemplo, não trapacear ou fazer mau uso da conta). Se a GOG cancelar ou suspender a sua conta dessa forma, a GOG tentará, na medida do possível, entrar em contato com você para explicar por que fizemos isso e o que você pode fazer (se possível) como consequência. Cancelamentos ou suspensões incluirão a sua perda de acesso a Produtos Virtuais e Moeda Virtual. Se a GOG cancelar ou suspender a sua conta conforme os termos desta cláusula, não teremos qualquer obrigação ou responsabilidade com relação a você.

15.3 Interrupção de Gwent. Parece muito improvável, mas se a GOG tiver que interromper permanentemente o fornecimento de Gwent (não por causa de qualquer violação realizada por você), tentaremos lhe dar, pelo menos, cento e vinte (120) dias de aviso prévio publicando uma nota em playgwent.com. Nesse caso, não teremos qualquer obrigação ou responsabilidades com relação a você (isso não afeta qualquer obrigação ou responsabilidade preexistente).

## 16. FORÇA MAIOR

16.1 Nenhum de nós será responsabilizado em relação ao outro no tocante a qualquer execução ou não execução, atraso no todo ou em parte, devido a motivos de força maior.

O termo "força maior" refere-se a qualquer causa que evite que uma parte desempenhe qualquer ou todas as suas obrigações resultante ou atribuída a atos, eventos, omissões ou acidentes além do controle razoável da parte, incluindo greves, impedimentos (lockout) ou outros litígios industriais

**Você pode rescindir este Acordo simplesmente parando de jogar Gwent de vez.**

**Se você violar gravemente este Acordo, você pode perder acesso a Gwent (temporária ou permanentemente).**

**Caso ocorra a muito improvável situação de termos que parar de executar Gwent, vamos tentar lhe avisar antecipadamente.**

**Se eventos imprevistos além do nosso controle ocorrerem (guerra, terremoto, inundação, ataque alienígena, Godzilla, etc. - tá, as duas últimas são brincadeira), nenhum de nós será responsabilizado em relação ao outro por qualquer obrigação que não possa ser executada.**

(a não ser litígios envolvendo a força de trabalho da parte), acidente nuclear ou fenômenos da natureza, guerra ou atividade terrorista, tumulto, agitação civil, dano doloso (excluindo dano doloso que envolva funcionários da parte afetada e seus subcontratados), cumprimento de lei ou ordem, regra, regulamentação ou instrução governamental, ação industrial por funcionários ou quaisquer provedores de energia elétrica, falha em instalações técnicas, hack, negação de serviço ou outro ataque de TI, envio de vírus malware ou tecnologia similar de TI, incêndio, inundação, tempestade ou omissão de fornecedores ou subcontratados.

## 17. LEGISLAÇÃO APLICÁVEL

17.1 Se você for residente da União Europeia e outros lugares do mundo (mas não dos EUA):

Você e nós concordamos que o seu uso de Gwent, este Acordo e qualquer questão resultante deles serão regidos e interpretados de acordo com as leis da Polônia e, para dirimir quaisquer controvérsias relacionadas a eles, o foro competente será o dos tribunais da Polônia, exclusivamente. Em qualquer demanda judicial conforme os termos deste Acordo, o lado que ganhar terá direito às suas despesas e custas judiciais.

Se você for residente dos EUA:

No âmbito não abarcado pela linguagem da Resolução de Controvérsias e Arbitragem abaixo, você e nós concordamos que o seu uso de Gwent, este Acordo e quaisquer questões resultantes deles serão considerados estabelecidos em Los Angeles, Califórnia, e regidos e interpretados de acordo com as leis do Estado da Califórnia, EUA (e, se aplicável, a lei federal dos EUA), sem consideração a princípios de escolha da lei aplicável. Qualquer demanda judicial proposta por você contra a CD PROJEKT RED ou a GOG no limite não abarcado pela linguagem da Resolução de Controvérsias e Arbitragem abaixo será realizada exclusivamente em tribunal estadual ou federal localizado em Los Angeles, Califórnia, que terá competência em razão da matéria em relação à controvérsia entre você e nós e, desta forma, ambos concordamos com o foro exclusivo desses tribunais. Ademais, você renuncia a qualquer direito de argumentar que os tribunais estaduais e federais em Los Angeles, Califórnia, são impróprios. Em qualquer demanda judicial de acordo com os termos deste Acordo, o lado que

**Qualquer pergunta/reclamação/demanda judicial relativa a este Acordo é regida pela legislação e pelo foro dos tribunais da Polônia para usuários do mundo todo, exceto residentes dos EUA, que estão sujeitos à legislação e ao foro dos tribunais da Califórnia.**

ganhar terá direito às suas despesas e custas judiciais.

## 18. RESOLUÇÃO DE CONTROVÉRSIAS E ARBITRAGEM VINCULANTE

18.1 Se você tiver preocupações ou problemas conosco, esperamos que possamos resolvê-los rápida e amigavelmente por meio do serviço de suporte de Gwent em [www.playgwent.com/pt-BR/contact-support](http://www.playgwent.com/pt-BR/contact-support). No entanto, reconhecemos que às vezes possa haver controvérsias judiciais que não são tão facilmente resolvidas. Nesta cláusula, explicamos o que acontece se houver uma controvérsia judicial.

18.2 Resolução informal de controvérsias: Você e nós concordamos em envidar esforços razoáveis e de boa-fé para resolver quaisquer controvérsias entre nós informalmente. Normalmente estimamos que essa resolução de controvérsias dure 30 dias, exceto em circunstâncias excepcionais. Caso não haja resolução nesse prazo, o próximo passo depende de onde você mora. Se for residente da União Europeia, você pode apresentar uma queixa por meio da plataforma de Resolução de Controvérsias Online operada pela Comissão Europeia; detalhes sobre ela podem ser encontrados em [ec.europa.eu/consumers/odr/](http://ec.europa.eu/consumers/odr/).

(1) Próximos passos da resolução de controvérsias: se você mora na União Europeia ou em outro lugar do mundo (exceto EUA):

Você e nós temos o direito de iniciar uma ação judicial contra o outro se considerarmos necessário. Se você mover uma ação:

- (i) contra a CD PROJEKT RED, deve endereçá-la para "Equipe jurídica, CD Projekt S.A., ul. Jagiellońska 74, 03-301, Varsóvia, Polônia" com uma cópia para [legal@cdprojektred.com](mailto:legal@cdprojektred.com);
- (ii) contra a GOG, deve endereçá-la para "Equipe jurídica, GOG sp. z o.o., ul. Jagiellońska 74, 03-301, Varsóvia, Polônia" com uma cópia para [legal@gog.com](mailto:legal@gog.com).

(2) Próximos passos da resolução de controvérsias: se você mora nos EUA:

Arbitragem:

Você e nós concordamos em resolver todas as controvérsias e demandas entre nós em arbitragem vinculante individual. Isso inclui, dentre outros, quaisquer demandas resultantes deste Acordo, qualquer parte do relacionamento entre você e a GOG ou a CD PROJEKT RED. Essa

**Se você tiver dúvidas ou problemas, pode contatar o suporte de Gwent. Esperamos poder resolver todas as reclamações com você por meio de resolução informal de controvérsias.**

**Se não pudermos resolver a controvérsia com você informalmente, é isso que acontecerá depois.**

**IMPORTANTE: se você mora nos EUA, essa cláusula implica que você e nós devemos concordar com a arbitragem obrigatória de qualquer controvérsia entre nós.**

**Se você mora nos EUA ou no resto do mundo (exceto UE), você e nós concordamos em não mover ação coletiva ou similar contra o outro. Vamos resolver controvérsias jurídicas entre nós por meio do processo destacado acima.**

cláusula se aplica se a controvérsia ou demanda for baseada em contrato, delito, estatuto, fraude, concorrência desleal, declaração falsa ou qualquer outro princípio de direito.

Algumas notas explicativas: "arbitragem" é um processo de resolução de controvérsias consensual em que os dois lados apresentam o seu caso para um árbitro neutro (não juiz ou júri). A arbitragem é menos formal que o processo judicial e possui regras menos formais (sobre as quais falaremos abaixo). Só para deixar claro: ao escolher a arbitragem, você e nós estamos abrindo mão do direito de iniciar qualquer controvérsia entre nós em tribunal perante um juiz e/ou júri. Você e nós (GOG e CD PROJEKT RED) concordam que qualquer demanda resultante ou relacionada a Gwent deve ser feita dentro de um (1) ano após o surgimento da demanda; caso contrário, a demanda é permanentemente barrada. Você concorda que as disposições neste parágrafo sobreviverão à exclusão da sua conta ou de Gwent.

Como iniciar uma arbitragem:

Se qualquer um de nós desejar iniciar uma arbitragem, é preciso enviar um aviso por escrito para a outra parte estabelecendo a base da demanda e que ação o lado iniciante quer por parte do outro lado. Uma versão impressa deste Acordo e de qualquer observação eletrônica dada serão admissíveis na mesma medida e sujeitas às mesmas condições que outros documentos comerciais e registros originalmente gerados e mantidos em forma impressa. Se você enviar um aviso para nós, por favor, envie por correio e por e-mail. Você ou nós poderemos iniciar uma arbitragem em qualquer local da AAA dentro dos Estados Unidos que seja conveniente para você.

As regras da arbitragem:

O Ato de Arbitragem Federal (Federal Arbitration Act) dos EUA se aplica a esta cláusula. A arbitragem será regida pelas Regras de Arbitragem Comercial (Commercial Arbitration Rules) da Associação Americana de Arbitragem (American Arbitration Association, "AAA") e, onde aplicável, pelos Procedimentos Complementares para Controvérsias envolvendo Relações de Consumo (Supplementary Procedures for Consumer Related Disputes) da AAA, conforme alterado por este Acordo (<http://www.adr.org>). O árbitro está sujeito aos termos deste Acordo.

A arbitragem deve ser conduzida por um único árbitro com experiência substancial na resolução de controvérsias relacionadas a propriedade

intelectual e contrato comercial e deve ser selecionado da lista adequada de árbitros da AAA. A determinação se a controvérsia está sujeita à arbitragem deve ser regida pelo Ato de Arbitragem Federal e definida por um árbitro em vez de um tribunal. A AAA administrará a arbitragem, e ela será conduzida em inglês. Ela pode ser conduzida por meio da submissão de documentos, por telefone ou pessoalmente em um local combinado pelas partes. A audiência da arbitragem deve começar em um prazo de trinta (30) dias após a nomeação de um árbitro, exceto se combinado de outra maneira entre você e nós. A AAA só terá o poder de arbitrar a controvérsia entre você e nós, sem relação com outras pessoas consoante essa arbitragem específica. O julgamento sobre uma sentença concedida pelo árbitro pode ser realizado em qualquer tribunal competente, ou um requerimento pode ser feito para tal tribunal para fins de aceitação judicial de qualquer sentença e uma ordem de execução, conforme o caso.

Se você exigir US\$ 10.000,00 ou menos, a CD PROJEKT RED ou a GOG concorda em lhe reembolsar o pagamento de custas judiciais para a juntada de documentos e sua parte das custas da arbitragem (não incluindo honorários advocatícios ou de testemunhas especialistas), incluindo a sua parte da compensação do árbitro no fim da arbitragem, exceto se o árbitro decidir que as suas demandas não possuem mérito ou suas custas são absurdas. Nós concordamos em não exigir nossas despesas ou custas judiciais na arbitragem, exceto se o árbitro determinar que as suas demandas não possuem mérito ou suas custas são absurdas. Se você exigir mais de US\$ 10.000,00, as custas da arbitragem, incluindo compensação do árbitro, serão divididas entre você e nós de acordo com as Regras de Arbitragem Comercial da AAA e os Procedimentos Complementares para Controvérsias envolvendo Relações de Consumo da AAA, se aplicável.

As cláusulas de resolução de controvérsias e de arbitragem não se aplicam a:

Os requisitos de resolução de controvérsias e arbitragem não se aplicam a demandas ou controvérsias propostas por você ou por nós que se relacionem a demandas de violação de direitos de propriedade intelectual ou demandas de uso não autorizado, pirataria, roubo ou apropriação indevida.

Esta cláusula não impede você de propor sua demanda a qualquer instituição governamental federal, estadual ou local que possa, se a lei

permitir, buscar indenizações de nós para você.

Renúncia a recursos de ação coletiva:

No limite máximo permitido pela lei nacional ou estadual aplicável, você e nós concordamos que, em nenhuma circunstância, moveremos ou participaremos de uma ação coletiva ou por substituição derivada, ação ajuizada pelo Ministério Público ou arbitragem coletiva. Isso significa, no limite permitido pela lei, que (1) nenhuma arbitragem será vinculada a outra, (2) não há direito ou autoridade para qualquer controvérsia ser arbitrada em uma base de ação coletiva ou utilizar procedimentos de ação coletiva, e (3) não há direito ou autoridade para qualquer controvérsia ser proposta em qualidade de substituição derivada em nome do público geral ou quaisquer outras pessoas.

Se o acordo nesta cláusula de não iniciar ou tomar parte em uma ação coletiva ou de substituição derivada, ação ajuizada pelo Ministério Público ou arbitragem coletiva for considerado ilegal ou inexecutável, você e nós concordamos que ele não será independente: esta cláusula inteira será considerada inexecutável, e qualquer demanda ou controvérsia deverá ser dirimida no tribunal.

## 19. TERMOS ESPECÍFICOS DA PLATAFORMA

### 19.1 Apple iOS

Os seguintes termos se aplicam apenas a usuários jogando Gwent em dispositivos iOS que tenham ou controlem:

a) Você reconhece que este Acordo é concluído entre você, a GOG e a CD PROJEKT RED, e não com a Apple Inc. ("Apple"). A GOG e a CD PROJEKT RED, não a Apple, são as únicas responsáveis pelo Gwent e seu conteúdo.

b) Seu uso do Gwent estará sujeito aos termos deste Acordo, que concede a você uma licença limitada e intransferível para usar o Gwent em produtos da marca Apple que você tem ou controla e como permitido pelas Regras de Uso definidas nos Termos de Serviço da App Store.

c) Você reconhece que a Apple não é responsável por fornecer quaisquer serviços de manutenção e suporte relacionados ao Gwent.

d) Você reconhece e concorda que a GOG e a CD PROJEKT RED, e não a Apple, são responsáveis por quaisquer garantias de produto, sejam

**Se você jogar o Gwent no iOS, seu uso do Gwent estará sujeito a termos e condições adicionais (veja o lado oposto).**

**Em particular, você confirma que a Apple não é parte deste Acordo e não é responsável pelo Gwent. No entanto, a Apple tem o direito de executar este Acordo.**

expressas ou implícitas de acordo com a legislação, até a extensão que não tenha isenção efetiva.

Caso você tenha direito a uma garantia sob as leis aplicáveis em sua jurisdição, em caso de qualquer falha do Gwent em conformidade com tal garantia, você poderá notificar a Apple, que reembolsará o valor da compra, se existir, pago à Apple para o Gwent. Até a máxima extensão permitida pelas leis, a Apple não terá qualquer outra obrigação de garantia com relação ao Gwent e quaisquer outras reivindicações, perdas, responsabilidades, danos, custos ou despesas atribuíveis a qualquer falha em relação a qualquer garantia será de responsabilidade exclusiva da GOG e da CD PROJEKT RED. Observe, no entanto, que até a extensão permitida pela lei, a GOG e a CD PROJEKT RED se isentaram ou limitaram as garantias de acordo com as provisões da Seção 14, "Garantias e Responsabilidades", acima.

e) Você reconhece que a GOG e a CD PROJEKT RED, não a Apple, são responsáveis por tratar reivindicações suas ou de terceiros em relação ao Gwent ou à sua posse e/ou uso do Gwent, incluindo, sem limitação: (i) reivindicações de responsabilidade do produto; (ii) qualquer reivindicação de que o Gwent não está em conformidade com qualquer requisito legal ou regulamentar; e (iii) reivindicações decorrentes de proteção ao consumidor, privacidade ou legislação similar.

f) Você reconhece que, no caso de qualquer reivindicação de terceiros de que o Gwent ou sua posse e uso do Gwent infringe os direitos intelectuais de tais terceiros, a GOG e a CD PROJEKT RED, não a Apple, serão as únicas responsáveis pela investigação, defesa, acordo e liberação de tais reivindicações de propriedade intelectual.

g) Você reconhece que (i) não está localizado em um país que esteja sujeito a um embargo do governo dos EUA e que não foi designado pelo governo dos EUA como um país que "apoia terroristas"; e (ii) não está listado em nenhuma lista do governo dos EUA de partes proibidas ou com restrições.

h) Você reconhece e concorda que a Apple e as subsidiárias da Apple são beneficiárias terceiras deste Acordo que, com sua aceitação dos termos e condições do Acordo, a Apple terá o direito (e será considerada como tendo aceitado o direito) de executar este Acordo contra você como uma

beneficiária terceira.

## 19.2 Android

Os seguintes termos se aplicam apenas a usuários que jogam Gwent em dispositivos Android dos quais sejam proprietários ou detenham controle.

a) Você reconhece que este Contrato é celebrado entre você, a GOG e a CD PROJEKT RED, e não com a Google LLC, a Google Ireland Limited, a Google Commerce Limited ou a Google Asia Pacific Pte. Limited ("Google"). A GOG e a CD PROJEKT RED, e não a Google, são responsáveis exclusivas pelo Gwent e pelo conteúdo do Gwent.

b) O seu uso do Gwent estará sujeito aos termos deste Contrato, que lhe concede uma licença intransferível e limitada de uso do Gwent em dispositivos Android. Além disso, o seu uso do Gwent também estará sujeito às regras de uso estabelecidas pela Google nos Termos de Serviço do Google Play.

## 20. DEMAIS QUESTÕES LEGAIS

20.1 Se qualquer parte do presente Acordo não for legalmente exequível, isso não afetará qualquer outra parte dele.

20.2 Este Acordo rege o nosso relacionamento com você (e vice-versa). Ele não cria direitos para mais ninguém.

20.3 Por favor, lembre-se de que estamos sujeitos a várias leis e é possível que sejamos obrigados a cumprir com a execução da lei ou outros requisitos legais, incluindo controles de importação/exportação.

20.4 Você e nós concordamos que a Convenção das Nações Unidas sobre Contratos de Compra e Venda Internacional de Mercadorias não se aplica a Gwent ou a este Acordo.

20.5 Nós podemos ceder, subcontratar ou transferir o presente Acordo para um terceiro ou outro membro do nosso grupo se necessário para o suporte de Gwent, como parte de qualquer reorganização ou fusão ou por outros motivos comerciais. Nós lhe notificaremos se isso acontecer.

20.6 Nenhuma falha ou atraso da nossa ou da sua parte no exercício de qualquer direito ou recurso previsto no presente Acordo ou na lei constituirá

**Se você joga Gwent em Android, seu uso do Gwent estará sujeito a termos e condições adicionais (veja ao lado).**

**Essa cláusula estabelece algumas regras adicionais e, espera-se, autoexplicativas sobre como este Acordo funciona legalmente. Por exemplo:**

**Este Acordo é só entre você e nós.**

**Podemos ser obrigados a cumprir solicitações de execução da lei.**

renúncia a tal direito ou a qualquer outro direito ou recurso, tampouco impedirá ou restringirá o exercício de tal direito ou de qualquer outro direito ou recurso. Nenhum exercício individual ou parcial de tal direito ou recurso por nós ou você impede ou restringe o posterior exercício de tal direito ou qualquer outro direito ou recurso.

## 21. ALTERAÇÕES DESTE ACORDO

21.1 Podemos alterar o presente Acordo se julgarmos necessário, por exemplo, por razões legais ou para refletir mudanças em Gwent. Se for o caso, disponibilizaremos o Acordo alterado online e envidaremos esforços razoáveis para lhe informar a respeito dele (enviando a você um aviso no jogo e solicitando que aceite as alterações, por exemplo).

21.2 Quando alterarmos o Acordo, ele entrará em vigor 30 dias após ser publicado online. Durante esse período, você é bem-vindo para entrar em contato conosco em [legal@cdprojektred.com](mailto:legal@cdprojektred.com) caso tenha dúvidas específicas sobre as alterações.

21.3 Se você não concordar com essas alterações (independentemente de nos enviar um e-mail), infelizmente teremos que pedir que você pare de usar o Gwent. Lamentamos ter que dizer isso, mas esperamos que você compreenda que, para Gwent funcionar adequadamente, todos precisam usá-lo em conformidade com as mesmas regras em vez de ter pessoas diferentes com regras diferentes. É por isso que encorajamos você a entrar em contato conosco se tiver dúvidas ou preocupações.

**Podemos alterar este Acordo, mas se fizermos isso, vamos disponibilizar a versão alterada online, e ela normalmente entrará em vigor um certo tempo depois.**

**Se tiver dúvidas relativas às alterações, você pode entrar em contato conosco em [legal@cdprojektred.com](mailto:legal@cdprojektred.com).**