

CYBERPUNK 2077 – ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG

Letzte Aktualisierung: 10. Dezember 2020

Hallo und vielen Dank für dein Interesse an Cyberpunk 2077! Wir haben diese Vereinbarung erstellt, um darzulegen, was du mit Cyberpunk 2077 machen darfst (und was nicht). Wir haben sie so einfach wie rechtlich möglich gehalten und einige informelle Kurzzusammenfassungen eingefügt, um Bedeutungen klarer zu machen. Für die Kurzzusammenfassungen auf der rechten Seite haben wir uns ein echtes Night-City-Urgestein geschnappt. Der Typ ist Cyberpunk durch und durch und weiß genau, worauf es ankommt, wenn Rechtssprache übersetzt werden muss. Doch um eines klarzustellen: Der komplette Text links ist wichtig/rechtlich verbindlich.

KURZZUSAMMENFASSUNG:

1. Dies ist eine rechtliche Vereinbarung zwischen dir, lieber Spieler, und uns, d. h. CD PROJEKT RED, Cyberpunk 2077 betreffend.
2. Wir gewähren dir das Recht, Cyberpunk 2077 zu spielen. Wir hoffen aufrichtig, dass du Spaß daran hast. Wir haben jahrelang daran gearbeitet. Lass uns also festhalten, dass das Spiel unsere Schöpfung ist und unser geistiges Eigentum bleibt. Das nimmt dir aber sicher nicht den Spaß daran, oder? ;)
3. In dieser Vereinbarung findest du Beispiele für Dinge, die du mit Cyberpunk 2077 bitte nicht machst. Es werden auch notwendige rechtliche Fragen geklärt rund um Dinge wie Schiedsgerichtsbarkeit und Haftung und was auch immer Anwälte sonst noch brauchen (aber wir versuchen, so fair wie möglich zu sein).
4. Wir lieben die Arbeiten unserer Fans. Daher haben wir einige Richtlinien für Faninhalte erstellt [<https://cdprojektred.com/fan-content>], um aufzuzeigen, was okay ist und was nicht. Wir wollen allen, die Let's Plays erstellen und das Spiel streamen, deutlich sagen, dass wir damit vollkommen einverstanden sind (auch damit, dass ihr Geld damit verdient), solange ihr euch an unsere Richtlinien für Faninhalte haltet [<https://cdprojektred.com/fan-content>] (z. B. bitte nicht hinter Paywalls setzen).
5. Wir möchten euch gegenüber deutlich machen, welche Daten wir erfassen/nicht erfassen und wofür wir sie verwenden. Wir nehmen den Datenschutz ernst. Lest also bitte unsere [Datenschutzrichtlinie](https://regulations.cdprojektred.com/privacy_policy) [https://regulations.cdprojektred.com/privacy_policy].
6. Wir können diese Vereinbarung zukünftig aktualisieren. In diesem Fall stellen wir eine aktualisierte Version online. Wir sind keine großen Fans von Regeln. Wenn du aber SEHR dagegen verstößt, kannst du (vorübergehend oder dauerhaft) den Zugang zum Spiel verlieren. Wir sind uns sicher, dass es so weit nicht kommen muss, unsere Juristen sagen aber, dass wir das so schreiben müssen.

VOLLSTÄNDIGER TEXT

KURZZUSAMMENFASSUNG

1 ÜBER DIESE VEREINBARUNG

1.1 Diese Vereinbarung. Diese Endbenutzerlizenzvereinbarung (oder kurz die „**Vereinbarung**“) ist ein rechtsverbindlicher Vertrag zwischen dir und CD PROJEKT S.A., mit Sitz in ul. Jagiellońska 74; 03-301, Warschau, Polen.

Nur damit du es weißt: CD PROJEKT RED ist der Name des Spieleentwicklungsstudios innerhalb von CD PROJEKT S.A. Deswegen bezeichnen wir uns in dieser Vereinbarung als „**CD PROJEKT RED**“, „**wir**“ oder „**uns**“.

Diese Vereinbarung gilt für unser Videospiel Cyberpunk 2077, einschließlich der Spielschlüssel/Codes (wir fassen das alles unter „**Cyberpunk 2077**“ oder das „**Spiel**“ zusammen).

1.2 Annahme. Diese Vereinbarung ist für dich und uns verbindlich, sobald du Cyberpunk 2077 herunterlädst, installierst oder verwendest (je nachdem, was zuerst kommt). Wenn du damit nicht einverstanden bist, darfst du Cyberpunk 2077 nicht herunterladen, installieren oder verwenden.

1.3 Andere Dokumente. Lies bitte auch unsere:

- (a) Richtlinien für Faninhalte[<https://cdprojektred.com/fan-content>] – die dir erklären, was du mit Inhalten, die von Cyberpunk 2077 abgeleitet sind oder darauf basieren, machen darfst oder nicht;
- (b) die allgemeine CD PROJEKT RED-Benutzer-Vereinbarung [https://regulations.cdprojektred.com/user_agreement] – die allgemeine rechtliche Angelegenheiten abgedeckt, wie Kunden- und technischen Support, offizielle Foren, Wikis, Blogs und Social-Media-Dienste; und
- (c) die CD PROJEKT RED-Datenschutzerklärung [https://regulations.cdprojektred.com/privacy_policy] Alle diese Dokumente stellen einen Teil dieser Vereinbarung dar. Wir können sie jeweils aktualisieren. Möglicherweise musst du auch den Geschäftsbedingungen aller digitalen Vertriebsplattformen, die du zum Herunterladen und Spielen von Cyberpunk

Pass auf, dieses ganze Konzernergelaber auf der linken Seite ist eigentlich ganz einfach. Ist quasi wie ein Sicherheitshandbuch für deine neueste Cyberware (liest sowieso keiner, korrekt?). Ich werd mal versuchen, den Kram leicht verständlich zu machen. Aber nicht vergessen: Die lange Fassung da links, das Zeug ist rechtsverbindlich. Meine Version ist – na ja, ich helfe hier nur aus.

Die ganze Vereinbarung gilt nur für Cyberpunk 2077. Für Regeln, die sich auf andere Spiele desselben Konzerns beziehen, musst du dir das Rechtsgeschwafel reinziehen, das für die jeweiligen Spiele geschrieben wurde.

Und hey, falls deine Kiroshi-Optik gar nicht genug bekommen kann von diesem Kram, lies dir doch gleich noch die Richtlinien für Faninhalte, die Nutzungsvereinbarung für CD PROJEKT RED und die Datenschutzrichtlinie für CD PROJEKT RED durch. Komm schon, Choomba, du willst es doch auch.

2077 verwendest, wie z. B. unserer großartigen Schwesterfirma GOG, zustimmen und diese einhalten.

2 ALTERSBESCHRÄNKUNGEN UND INHALTSWARNUNG

- 2.1 Altersbeschränkungen. Cyberpunk 2077 hat ein Mindestalter für Spieler (z. B. PEGI, ESRB), das sich seinem Wohnort entsprechend unterscheiden kann und jeweils beim Kauf von Cyberpunk 2077 angezeigt wird. Du darfst Cyberpunk 2077 nur spielen, wenn du älter bist als das Mindestalter. Wenn du älter als das Mindestalter bist und du: (a) über 18 bist (oder ein anderes Erwachsenenalter in deinem Land erreicht hast) – darfst und gerne Cyberpunk 2077 spielen; oder wenn du (b) zwischen 17-18 (oder was eben das Erwachsenenalter in deinem Land ist) bist – bist du ebenso herzlich willkommen, sofern du vorher deine Eltern oder Erziehungsberechtigten, diese Vereinbarung in deinem Namen prüfen und abschließen lässt (in einigen Ländern können Menschen unter einem bestimmten Alter Verträge wie diese Vereinbarung nicht vollständig rechtsverbindlich abschließen). Außerdem sollten sie deine Nutzung von Cyberpunk 2077 beaufsichtigen. Wenn du jünger als 17 Jahre bist oder das in deinem Land geltende Mindestalter noch nicht erreicht hast, darfst du Cyberpunk 2077 nicht herunterladen, spielen oder verwenden. Wir freuen uns jedoch darauf, dich später einmal in Night City zu begrüßen!
- Wie süß. Das Spiel hat also diese „Mindestaltersfreigabe“, okay? Wenn du also in Night City ganz groß rauskommen willst – ich muss mich hier echt zusammenreißen – dann musst du eben älter sein. Normalerweise ist das 18+, aber wenn du z. B. irgendwo wohnst, wo 17+ steht und du erst 17 bist, musst du einen Elternteil um Aufsicht bitten. Ernsthaft. Kann man sich nicht ausdenken!
- 2.2 Inhaltswarnungen. Cyberpunk 2077 enthält Szenen und Bilder mit Gewalt, Sexualität und Drogenkonsum, die manche Spieler als beunruhigend empfinden können. Wenn du auf solche Inhalte empfindlich reagierst oder solche Inhalte Trigger für dich sind, solltest du dir dessen bewusst sein, bevor du anfängst, zu spielen.
- Oh ja, hier kommt 'ne Warnung, dass in Cyberpunk 2077 einige ziemlich grausame und beunruhigende Dinge passieren. Wo ist das Problem? Klingt doch nova.

3 NUTZUNG VON CYBERPUNK 2077

3.1 Lizenz CD PROJEKT RED gibt dir eine persönliche, beschränkte, widerrufbare, nicht exklusive, nicht übertragbare und nicht abtretbare Lizenz zum Anzeigen, Ansehen, Herunterladen, Installieren, Spielen und Verwenden von Cyberpunk 2077 auf deinem PC, deiner Spielkonsole und/oder anderen Geräten/Plattformen, die ausdrücklich von CD PROJEKT RED autorisiert sind (die Liste der Geräte/Plattformen findest du hier[<https://www.cyberpunk.net/>]), je nachdem, für welches Gerät/System/Plattform du das Spiel gekauft hast. Diese Lizenz ist nur für deinen persönlichen Gebrauch vorgesehen (d. h. du kannst sie nicht hergeben, „verkaufen“, verleihen, verschenken, abtreten, unterlizenzieren oder anderweitig an jemand anderen übertragen) und gibt dir keine Eigentumsrechte an Cyberpunk 2077.

Du hast dieses Spiel gekauft. Deswegen darfst du es auf dem System/Gerät/der Plattform spielen, für das/die du es gekauft hast – und auf keinem anderen System/Gerät/keiner anderen Plattform. Eigentlich ganz einfach.

3.2 Anfallswarnung. Cyberpunk 2077 kann blinkende Lichter und Bilder enthalten, die epileptische Anfälle auslösen können. Wenn du oder jemand in deinem Haushalt an einer Epilepsieerkrankung leiden, sprich bitte mit deinem Arzt, bevor du Cyberpunk 2077 spielst. Wenn beim Spielen Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, unwillkürliche Bewegungen oder Krämpfe auftreten, mache das Spiel sofort aus und gehe zu einem Arzt.

Hier ist noch 'ne Warnung, und die ist wichtig! Wenn du oder jemand, mit dem du zusammenlebst, an einer Epilepsieerkrankung leiden, sprich mit deinem Ripperdoc, bevor du in Cyberpunk 2077 einsteigst. Zu Not tut's auch ein einfacher Arzt.

4 MINDESTANFORDERUNGEN UND ÜBERWACHUNG

4.1 Mindestanforderungen. Cyberpunk 2077 hat Mindestanforderungen, die von dem von dir gewählten Gerät/System/Plattform abhängen. Du findest sie auf der entsprechenden Cyberpunk-2077-Shop-Seite. Stell sicher, dass du die Anforderungen erfüllen kannst, bevor du das Spiel kaufst! Cyberpunk 2077 hat keinen DRM oder Kopierschutz irgendeiner Art. Einige Geräte-/System-/Plattformhersteller verwenden aber Sicherheitstechnologie, auf die wir keinen Einfluss haben.

Erste Regel der Straße: Erst gehen lernen, dann rennen. Cyberpunk 2077 hat Mindestanforderungen, die vom System, dem Gerät oder der Plattform abhängen, auf dem/der du spielen willst. Vergiss das nicht, bevor du die Eddies hinlegst, okay?

4.2 Überwachung. Um dein Spielerlebnis im Spiel zu verbessern, Dinge zu verhindern, die in Abschnitt 7 unten verboten werden, die Integrität von Cyberpunk 2077 zu schützen und diese Vereinbarung durchzusetzen, dürfen wir Software-Tools einsetzen, die im Hintergrund deines Geräts oder verbundener Geräte/Peripheriegeräte ausgeführt werden, wenn du Cyberpunk 2077 spielst. Einige dieser Software-Tools sind optional. Wir nutzen sie dann nur, wo du zugestimmt hast. Wenn wir jedoch obligatorische Software-Tools einsetzen müssen, informieren wir dich darüber zuerst (z. B. im Spiel oder über die Cyberpunk 2077-Website). Weitere Einzelheiten dazu findest du in unserer Datenschutzrichtlinie.

Okay, das heißt also, dass möglicherweise Hintergrund-Tools/Software implementiert werden müssen/muss, um das Spiel zu überwachen und sicherzustellen, dass Cyberpunk 2077 geschmeidiger läuft als ein Jig-Jig-Junkie auf Glitter. Wenn diese optional sind, laufen sie nur, wenn du zugestimmt hast. Du selbst kannst grünes Licht geben. Wenn sie verpflichtend sind, na ja, dann sagen sie das ganz offen und geben dir im Voraus Bescheid. Sie fangen nicht einfach an, dich zu „bespitzeln“ oder so. Das hier ist CD PROJEKT RED, nicht NetWatch.

5 PATCHES, UPDATES UND ÄNDERUNGEN

Wir können Cyberpunk 2077 später einmal patchen, aktualisieren oder ändern (z. B., um Funktionen hinzuzufügen oder zu entfernen, Softwarefehler zu beheben oder das Spiel auszubalancieren), müssen das aber nicht tun. Dies führt zu verpflichtenden und/oder automatischen Updates. Ältere, nicht aktualisierte Versionen können irgendwann unbrauchbar werden. Wir benötigen diese Rechte, um Cyberpunk 2077 effizient zu betreiben. Wir behalten uns das Recht vor, dies ohne Vorankündigung oder Haftung dir gegenüber zu tun.

Selbst die krasseste Cyberware braucht ab und zu etwas Aufmerksamkeit. Es wird also Patches und Updates für Cyberpunk 2077 geben. Diese helfen dem Spiel, besser zu laufen. Sollte in deinem Sinne sein, hm?

6 EIGENTUM UND GEISTIGE EIGENTUMSRECHTE

6.1 Eigentum an Cyberpunk 2077. Cyberpunk 2077, einschließlich seiner visuellen Komponenten, Charaktere, Handlungsstränge, Artwork, Animationen, Designs, Items, Musik und Soundeffekte, Dialoge, Grafiken, Computercode, Benutzeroberfläche, Look and Feel, Spielmechanik, Gameplay, Audio, Video, Text, Layout, Datenbanken, Daten und aller anderen Inhalte sowie aller geistigen Eigentumsrechte (wie unten definiert) und anderer Rechts- und Verwertungsrechte diese betreffend, sind entweder das Eigentum von CD PROJEKT RED oder durch uns von

Ich red nicht lange um den heißen Scop: Cyberpunk 2077 gehört/ist lizenziert von CD PROJEKT RED. Draußen in den Straßen von Night City kannst du komplett freidrehen, aber wenn du Elemente aus dem Spiel außerhalb davon verwenden willst, musst du dir die Regeln anschauen, die der Konzern in diesem und anderen Dokumenten festgelegt hat, okay?

Dritten lizenziert. Wir behalten uns alle Rechte an Cyberpunk 2077 vor, außer soweit in dieser Vereinbarung etwas anderes erklärt ist. Du darfst alle Teile von Cyberpunk 2077 nur so verwenden oder verwerten, wie es in dieser Vereinbarung und unseren Richtlinien für Faninhalte erklärt ist. Cyberpunk 2077 und seine geistigen Eigentumsrechte sind weltweit durch Urheberrechte, Warenzeichen und andere Gesetze zu geistigem Eigentum geschützt.

„**Geistige Eigentumsrechte**“ umfassen alle Urheberrechte, Warenzeichen, Dienstleistungsmarken, Handelsaufmachungen, Markennamen, Logos, Goodwill, Aufmachung, Handels-, Geschäfts- oder Domännennamen, Designrechte, Rechte an Charakteren, Rechte an der Aufmachung, Datenbankrechte, Patente, Rechte an Erfindungen, Know-how, Geschäftsgeheimnisse und vertrauliche Informationen, Rechte an Computersoftware (einschließlich Quellcode und Objektcode), moralische Rechte, Autorenrechte, Veröffentlichungsrechte, Aufführungsrechte, Synchronisationsrechte, mechanische Rechte, Verlags-, Verleih-, Vermiet- und Übertragungsrechte und andere geistigen Eigentumsrechte und Verwertungsrechte ähnlicher oder entsprechender Art, die aktuell oder zukünftig in irgendeinem Teil der Welt bestehen können, in allen Fällen, unabhängig davon, ob sie eingetragen oder eintragungsfähig sind oder nicht, einschließlich aller erteilten Anmeldungen und aller Anmeldungen zur Eintragung, Teilung, Fortführung, Erneuerung, Verlängerung, Erweiterung, Wiederherstellung und Umkehrung derselben.

6.2 Eigentum Dritter. CD PROJEKT RED respektiert die geistigen Eigentumsrechte anderer. Wenn du glaubst, dass deine Arbeit in oder durch Cyberpunk 2077 verletzt wurde, kontaktiere uns bitte über legal@cdprojektred.com.

7 REGELN ZUR VERWENDUNG VON CYBERPUNK 2077

Wenn du Cyberpunk 2077 spielen willst, musst du noch einige weitere Regeln befolgen. Bitte lies die folgenden Regeln und die Richtlinien für Faninhalte[<https://cdprojektred.com/fan-content/>], Die Nichteinhaltung dieser Regeln stellt einen „wesentlichen Verstoß“ gegen diese Vereinbarung dar, die zur Aussetzung und/oder Sperrung deines Zugangs zu Cyberpunk 2077 führen kann. In besonders schwerwiegenden Fällen behalten wir uns das Recht vor, dir den zukünftigen Zugang zu Cyberpunk 2077 und unseren anderen Spielen und Diensten zu verbieten.

Stell dir vor, du ziehst dir den heißesten neuen Braindance rein (mein Tipp: 3 Mouths 1 Desire). Dabei sollte dir klar sein, dass das nur deinem persönlichen Vergnügen dient. Gleiches gilt natürlich für Cyberpunk 2077. Also sei nicht blöd und verdirb dir den Spaß nicht, indem du die Regeln brichst, die der Konzern hier links verfasst hat.

Hier sind die Regeln:

- a) Persönliches Vergnügen Nutze Cyberpunk 2077 nur zu deinem persönlichen Vergnügen und nicht zu kommerziellen Zwecken, sofern nicht unsere Richtlinien für Faninhalte ausdrücklich etwas anderes erlauben.
- b) Geltendes Recht. Bei der Verwendung von Cyberpunk 2077 musst du alle geltenden Gesetze und Bestimmungen einhalten.
- c) Keine Übertragung. Versuche nicht, Cyberpunk 2077 oder eines deiner Rechte unter dieser Vereinbarung in einer Weise zu kopieren, zu vermieten, zu kaufen, zu verkaufen, zu verleihen, zu teilen, zu leasen, unterzulizenzieren, zu übertragen, zu verteilen, zu veröffentlichen oder öffentlich darzustellen, die in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich erlaubt ist. Diebstahl oder missbrauche außerdem keine Spielschlüssel/Codes (die alle unser Eigentum bleiben). Wenn du fürchtest, dass so etwas passiert

sein könnte, wende dich bitte an
<https://support.cdprojektred.com/en/>
/.

- d) Technischer Missbrauch. Du darfst Cyberpunk 2077 nicht modifizieren, kombinieren, verteilen, übersetzen, zurückentwickeln oder versuchen, den Quellcode von Cyberpunk 2077 zu erhalten oder zu verwenden, zu dekompileieren oder zu disassemblieren, sofern dies nicht unter dem geltenden Recht ausdrücklich erlaubt ist.
- e) Hacking und Betrug. Du darfst keine Cheats erstellen, verwenden, zur Verfügung stellen und/oder verteilen. Cheats sind Dinge wie Exploits, Automatisierungssoftware, Roboter, Bots, Hacks, Spiders, Spyware, Skripte, Trainer, Extraktionstools oder andere Software, die in irgendeiner Weise mit Cyberpunk 2077 interagiert oder Cyberpunk 2077 beeinträchtigt (einschließlich aller nicht autorisierten Programme von Drittanbietern, die Informationen über Cyberpunk 2077 sammeln, indem sie Speicherbereiche lesen, die von Cyberpunk 2077 zum Speichern von Informationen verwendet werden).
- f) Leistungen von CD PROJEKT RED. Unterbrich oder störe nicht absichtlich oder böswillig die Leistungen von CD PROJEKT RED wie etwa den Kunden- oder technischen Support und gib dich nicht als Mitarbeiter von CD PROJEKT RED aus.
- g) Systeme von CD PROJEKT RED II. Es ist untersagt, absichtlich oder böswillig in eingeschränkte Bereiche von CD PROJEKT RED oder der Netzwerk-Software oder

Server von Drittanbietern einzugreifen, diese zu stören oder auf diese zuzugreifen, einschließlich durch Tunneln, Code-Injektion oder -Einfügung, Denial-of-Service, Modifizierung oder Änderung der Software, durch Verwendung anderer ähnlicher Software zusammen mit der CD PROJEKT RED-Software, durch Protokoll-Emulation oder durch Erstellung oder Verwendung privater Server oder ähnlicher Dienste bezüglich Cyberpunk 2077.

- h) Datenauswertung. Das Abfangen, Mining oder anderweitige Erfassen persönlicher oder vertraulicher Daten oder Informationen von Cyberpunk 2077 ist verboten.
- i) Namen. Verwende „CD PROJEKT RED“, „CYBERPUNK 2077“ oder andere Namen, Logos oder Warenzeichen des Konzerns von CD PROJEKT RED nicht für unautorisierte Zwecke.
- j) Rechteverletzender Inhalt. Mach im Zusammenhang mit Cyberpunk 2077 nichts, was Urheberrechte, Warenzeichen, Patente, Geschäftsgeheimnisse, Datenschutz, Öffentlichkeitsrechte oder andere Rechte verletzt.
- k) Schadcode. Lade keine Dateien hoch, die Schadcode enthalten, einschließlich Viren, Spyware, Trojanische Pferde, Würmer, Zeitbomben, absichtlich beschädigte Daten oder andere Dateien, die Schadcode enthalten oder die Cyberpunk 2077 in

irgendeiner Weise beschädigen
oder seinen Betrieb stören können.

l) Geografische Beschränkungen.

Bitte beachte alle geltenden
geografischen oder regionalen,
sprachlichen oder lokalen
Beschränkungen, Anforderungen
oder Regeln Cyberpunk 2077
betreffend.

m) Sei nett! Tu oder sage nichts oder
benutze Cyberpunk 2077 in keiner
Weise, die rassistisch, belästigend,
fremdenfeindlich, sexistisch,
diskriminierend, beleidigend,
verleumderisch oder anderweitig
anstößig oder illegal ist oder so
verstanden werden könnte.

8 FANINHALTE

In unseren Richtlinien für Faninhalte
[\[https://cdprojektred.com/fan-content\]](https://cdprojektred.com/fan-content)
findest du Informationen dazu, wann/wie du
von der Community erzeugte Inhalte zu
Cyberpunk 2077 (z. B. Fan Art, Websites,
Videos/Streams/Let's Plays, Mods usw.)
erstellen darfst und wie wir solche Inhalte
Eigentum und Lizenzierung betreffend
behandeln.

**Willst du coole Sachen kreieren, die von Cyberpunk
2077 inspiriert sind? Die Idee ist nova, aber mach
nicht einfach drauflos. Informier dich erst über die
Richtlinien für Faninhalte, damit du weißt, was
Sache ist.**

9 FEEDBACK UND ABSTURZBERICHTE

9.1 Feedback. Wir freuen uns über Feedback aus der Community. Wenn du uns deine Erfahrungen mitteilen willst, kannst du dich einfach unter <https://support.cdprojektred.com/en/> an das Support-Team wenden. Vergiss nicht, dass wir Vorschläge von Spielern nicht umsetzen müssen. Wir übernehmen keine Verantwortung oder Haftung dafür. Wenn wir einen Vorschlag oder etwas Ähnliches im Spiel oder seinem Umfeld irgendwie integrieren, sind wir in keiner Weise verpflichtet, dich dafür (finanziell oder anderweitig) zu entschädigen oder dafür zu vergüten.

Wow! Ein Konzern, der zuhört? Wer hat denen denn die Platine gehackt? Egal, die wollen jedenfalls dein Feedback zu Cyberpunk 2077 hören, garantieren aber nicht, dass sie das, was du willst, dann auch umsetzen. Aber mach dir nichts draus. Manchmal soll es einfach nicht sein.

9.2 Absturzberichte. Wenn bei Cyberpunk 2077 etwas schief geht, bitten wir dich möglicherweise, einen Crash-Log-Bericht zu senden, um den Spielcode für die künftige Nutzung zu verbessern. Diese Berichte sind optional und können einige persönliche Daten enthalten (weitere Informationen dazu findest du in unserer [Datenschutzrichtlinie](#)).

Wenn irgendwas mit Cyberpunk 2077 schief läuft (z. B. wenn ein Netrunner der Voodoo Boys das System zum Absturz bringt, oder so was Krankes), kannst du gerne einen optionalen Absturzbericht rüberschicken. Würde denen sicher helfen.

10 INHALTE DRITTER UND EXTERNE DIENSTE

Möglicherweise erhältst du von uns über Cyberpunk 2077 Links zu Websites oder Inhalten Dritter. Du kannst auch über verschiedene Geräte/Systeme/Plattformen auf Cyberpunk 2077 zugreifen. Du kannst sie nutzen, wenn du willst. Wir können nicht versprechen, dass sie funktionieren, wie gut sie funktionieren, oder ob sie etwas kosten. Verschiedene Geräte/Systeme/Plattformen können auch eigenen rechtlichen Bestimmungen unterliegen, die du vor der Nutzung unbedingt lesen solltest.

Das Net ist riesig und auch die besten Netrunner finden da draußen immer wieder überraschende Sachen. Also nicht vergessen: Wenn du auf einen Link klickst, der dich aus der Welt der dunklen Zukunft rausbefördert, dann kann dir selbst die Macht des Konzerns nicht mehr helfen. Pass auf dich auf, Cyberpunk.

11 GARANTIE

11.1 Unsere Garantien. Wir garantieren, dass: (a) wir das Recht haben, diese Vereinbarung abzuschließen und dir die Lizenz zur Nutzung von Cyberpunk 2077 aus Abschnitt 3 zu gewähren; (b) wir mit Cyberpunk 2077 und deiner Nutzung angemessen umsichtig sind; und (c) wir uns angemessen bemühen, bei der Erfüllung unserer Verpflichtungen dir gegenüber im Rahmen dieser Vereinbarung geltende Gesetze einzuhalten.

Zweite Regel der Straße: Ein Deal ist ein Deal.

Der Teil hier sagt, dass sie mit dir eine „verbindliche Vereinbarung“ über Cyberpunk 2077 eingehen. Sie lassen dich nicht hängen, und sie sind „angemessen umsichtig“, was deine Nutzung des Spiels angeht. Ist ja rührend ... Sorry, ich muss mir mal kurz die Kiroshis trockenwischen.

11.2 Deine Zusicherungen und Garantien. Du sicherst du und garantierst, dass du die volle Befugnis und Fähigkeit hast, diese Vereinbarung abzuschließen, und dass du ihre Bedingungen vollständig einhalten wirst.

12 HAFTUNG

Dieser Abschnitt 12 gilt nicht für dich, wenn du in der Europäischen Union oder in Ländern ansässig bist, deren Gesetze die folgenden Haftungsbeschränkungen ausdrücklich verbieten; er gilt jedoch für dich, wenn du anderswo ansässig bist, wie etwa in den Vereinigten Staaten von Amerika.

Hier geht's um die rechtliche Verantwortung zwischen dir und dem Konzern. Man muss schließlich wissen, wer wo steht, oder?

Trotz aller Anstrengungen funktioniert krasse Tech wie diese doch nicht immer so, wie man es gerne möchte – selbst nach den ganzen Tests und so.

12.1 Unsere Haftungsausschlüsse. Die Nutzung von Cyberpunk 2077 erfolgt auf eigenes Risiko. Sofern nicht anderswo in dieser Vereinbarung etwas anderes festgelegt ist, lehnen CD PROJEKT RED und seine verbundenen Unternehmen, Partner und Lizenzgeber alle stillschweigenden oder ausdrücklichen Garantien oder Zusicherungen Cyberpunk 2077 betreffend ab. Cyberpunk 2077 wird dir „wie vorhanden“ ohne ausdrückliche oder stillschweigende Garantien oder Zusicherungen irgendeiner Art zur Verfügung gestellt. Wir haften nicht für Verluste, Schäden oder Nachteile irgendeiner Art aus der Nutzung von Cyberpunk 2077 oder der Unfähigkeit, Cyberpunk 2077 zu nutzen. Soweit es das geltende Recht erlaubt, schließen wir alle ausdrücklichen oder stillschweigenden Garantien aus, die für Cyberpunk 2077 zutreffen könnten, einschließlich: stillschweigende Eigentums Garantien, Nichtverletzung von Rechten Dritter, Marktgängigkeit, zufriedenstellende Qualität, Eignung für einen bestimmten Zweck, alle Garantien, die sich möglicherweise aus dem Geschäfts- oder Leistungsverlauf oder aus Handelsbräuchen ergeben, Freiheit von Viren oder Fehlern oder Mängeln und/oder alle Garantien die Genauigkeit, Rechtmäßigkeit, Zuverlässigkeit oder Qualität von Inhalten oder Informationen betreffend, die in Cyberpunk 2077

Der Konzern macht ziemlich deutlich, dass er dir gegenüber nicht dafür haftet, wie Cyberpunk 2077 funktioniert, und gibt ganz allgemein auch keine rechtsverbindlichen Zusicherungen für diese Art von Dinge.

Aber wenn was *wirklich* schief läuft und du einen echt schwerwiegenden Bruch dieser Vereinbarung begangen hast, verlangen sie 'ne finanzielle Entschädigung von dir. Heißt im Klartext: Sie gehen dir an den Credchip, wenn was Schlimmes passiert. Ich an deiner Stelle würd mich also einfach an die Regeln halten.

Okay, hier sind noch ein paar Infos: Diese Bestimmungen gelten nicht für Choombas, die in der EU oder anderen Ländern leben, in denen der Ausschluss gilt.

enthalten sind. Wir garantieren nicht, dass Cyberpunk 2077 ununterbrochen oder fehlerfrei läuft, dass Fehler behoben werden oder dass das Spiel frei von Viren oder anderen schädlichen Bestandteilen ist.

12.2 Unsere Haftungsbeschränkung. CD PROJEKT RED und seine verbundenen Unternehmen, Partner und Lizenzgeber haften dir gegenüber im größtmöglichen gesetzlich zulässigen Umfang nicht für entgangene Gewinne, Gebühren oder Ausgaben, Datenverluste, Korruption oder Informationsverluste oder den Verlust von Geschäftsmöglichkeiten oder für besondere, indirekte Verluste, Strafschadensersatz, exemplarische oder Folgeverluste oder -schäden oder Unterbrechungen irgendeiner Art, unabhängig davon, ob sie auf Vertragsbruch, unerlaubter Handlung (einschließlich Fahrlässigkeit, Verletzung der gesetzlichen Pflicht, Vertragsbruch, Verletzung der Garantie oder Gefährdungshaftung), Falschdarstellung, Entschädigung oder anderen Gründen beruhen, unabhängig davon, ob die jeweilige Partei auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde oder nicht.

12.3 UNSERE HAFTUNGSOBERGRENZE. IM WEITESTEN GESETZLICH ZULÄSSIGEN UMFANG ÜBERSTEIGT DIE GESAMTHAFTUNG VON CD PROJEKT RED UND SEINEN VERBUNDENEN UNTERNEHMEN, PARTNERN UND LIZENZGEBERN DIR GEGENÜBER IN VERBINDUNG MIT CYBERPUNK 2077 ODER DIESER VEREINBARUNG IN KEINEM FALL DEN BETRAG, DEN DU TATSÄCHLICH (SO FERN ZUTREFFEND) IN VERBINDUNG MIT DEN ANGELEGENHEITEN, DIE EINEM ODER MEHREREN

ANSPRÜCHEN ZUGRUNDE LIEGEN,
AN UNS BEZAHLT HAST. OBIGES
IST DEIN EINZIGES UND
AUSSCHLIESSLICHES
RECHTSMITTEL IM
ZUSAMMENHANG MIT DIESER
VEREINBARUNG

12.4 Deine Haftungsfreistellung uns gegenüber. Du stimmst du, CD PROJEKT RED, seine verbundenen Unternehmen, Lizenzgeber und Partner auf Verlangen von allen Schäden, Haftungen, Ansprüchen und Ausgaben, einschließlich der Anwaltskosten, im Zusammenhang mit CD PROJEKT RED freizustellen und daran schadlos zu halten (und sie weiterhin freizustellen und schadlos zu halten), die in Verbindung mit folgendem eintreten: (a) jede vermeintliche oder tatsächliche Verletzung dieser Vereinbarung durch dich; (b) die Nutzung von Cyberpunk 2077 durch dich oder eine andere Person in deinem Namen; und (c) die Verletzung der geistigen Eigentumsrechte von CD PROJEKT RED, seinen verbundenen Unternehmen, Lizenzgebern und Partnern. Wenn Ansprüche gegen uns geltend gemacht werden, wirst du uneingeschränkt mit uns zusammenarbeiten. Wir behalten uns das Recht vor, die Verteidigung dagegen zu übernehmen und durchzuführen. Du regelst solche Ansprüche weder ganz noch teilweise ohne unsere vorherige schriftliche Zustimmung.

12.5 Unterlassungsanspruch. Du stimmst zu, dass alle Verluste, Schäden oder Nachteile, die du erleidest, nicht irreparabel sind und dass andere Rechtsmittel angemessen sind, sodass du keinen Anspruch auf Unterlassung oder andere billige

Rechtsmittel gegen CD PROJEKT RED, seine Tochtergesellschaften, Lizenzgeber und Partner hast.

12.6 Einwohner von Kalifornien. Wenn du im Bundesstaat Kalifornien ansässig bist, hast du Anspruch auf die folgenden spezifischen Informationen zu Verbraucherrechten: Du kannst dich per Brief an 400 R St., Suite 1080, Sacramento, Kalifornien, 95814, oder telefonisch unter 916.445.1254 an die Beschwerdestelle der Abteilung für Verbraucherdienste des Department of Consumer Affairs wenden. Einwohner Kaliforniens stimmen ausdrücklich zu, auf die Anwendung des California Civil Code Sec. 1542 zu verzichten, wo es heißt: „Eine allgemeine Befreiung erstreckt sich nicht auf Ansprüche, von denen der Gläubiger zum Zeitpunkt der Vollstreckung der Befreiung nicht weiß oder vermutet, dass sie zu seinen Gunsten bestehen, die, wenn sie ihm bekannt wären, seinen Vergleich mit dem Schuldner wesentlich beeinflusst hätten.“

13 KÜNDIGUNG

13.1 Deine Kündigungsrechte. Du kannst diese Vereinbarung jederzeit beenden, indem du die Nutzung von Cyberpunk 2077 dauerhaft einstellst. Die Kündigung beeinflusst keine bereits bestehende Rechte oder Pflichten unserer- oder deinerseits.

Willst du die Vereinbarung für immer kündigen? Dann hör einfach auf, Cyberpunk 2077 zu spielen. Meiner Erfahrung nach lassen Konzernner einen normalerweise nicht einfach so aus 'nem Vertrag. Das ist also ein Spitzendeal, wenn du mich fragst.

13.2 Unsere Kündigungsrechte. Wir haben das Recht, deinen Zugriff auf Cyberpunk 2077 und diese Vereinbarung auszusetzen oder zu beenden, wenn du schwerwiegend gegen diese Vereinbarung verstößt. Dies umfasst auch einen schwerwiegenden Verstoß, der Cyberpunk 2077, Cyberpunk 2077-Benutzern, CD PROJEKT RED und seinen verbundenen Unternehmen, Lizenzgebern und Partnern echten Schaden zufügen könnte. Dies gilt insbesondere für die Cyberpunk 2077-Regeln, die wir in Abschnitt 7 oben genauer erklären. Wir versuchen, dich sofern irgendwie möglich zu kontaktieren, um dir zu erklären, warum wir das tun und was (oder ob) du daraufhin machen kannst. Wenn wir deinen Zugriff auf Cyberpunk 2077 und diese Vereinbarung unter diesem Abschnitt aussetzen oder beenden, entstehen uns dadurch keine Verpflichtungen oder Haftung dir gegenüber.

Wenn du dich aufführst wie der letzte Cyberpsycho und richtig übel gegen diese Vereinbarung verstößt, kannst du dich von deinem Zugang zu Cyberpunk 2077 (vorübergehend oder dauerhaft) verabschieden. Das wär ziemlich beschissen, oder nicht? Spiel also clever und bleib sauber.

13.3 Einstellung von Cyberpunk. Es scheint sehr unwahrscheinlich, aber falls wir den Zugang zu Cyberpunk 2077 (ganz oder teilweise – z. B. auf einer bestimmten Plattform) dauerhaft und nicht aufgrund eines Verstoßes deinerseits einstellen müssen, versuchen wir, dich spätestens einhundertzwanzig (120) Tage im Voraus durch einen Hinweis auf unserer Website darüber zu informieren. In dem Fall entstehen uns dir gegenüber keine zukünftigen Verpflichtungen oder Haftungen (dies betrifft nicht die bereits bestehenden Verpflichtungen oder Haftungen).

Ist zwar unwahrscheinlich, aber sollte Cyberpunk 2077 doch für immer aufhören zu funktionieren, wirst du natürlich vorher darüber informiert.

14 HÖHERE GEWALT

Keiner von uns haftet dem anderen gegenüber für eine Leistung, Nichtleistung oder Verzögerung, die ganz oder teilweise auf höhere Gewalt zurückzuführen ist.

„Höhere Gewalt“ umfasst alle Ursachen, die eine Partei ganz oder teilweise daran hindern, ihre Verpflichtungen zu erfüllen, und die sich aus Handlungen, Ereignissen, Unterlassungen oder Unfällen ergeben oder auf Handlungen, Ereignisse, Unterlassungen oder Unfälle zurückzuführen sind, die außerhalb der angemessenen Kontrolle der so verhinderten Partei liegen, einschließlich Streiks, Aussperrungen oder andere Arbeitsk Kampfmaßnahmen (mit Ausnahme solcher Streitfälle, an denen die Belegschaft der so beeinträchtigten Partei beteiligt ist), nuklearer Unfälle oder höherer Gewalt, Krieg oder terroristischer Aktivitäten, Aufruhr, Unruhen, böswilliger Beschädigungen (mit Ausnahme von böswilligen Beschädigungen, an denen Mitarbeiter der betroffenen Partei oder ihrer Subunternehmer beteiligt sind), Einhaltung von Gesetzen oder behördlichen Anordnungen, Regeln, Vorschriften oder Anweisungen, Arbeitsk Kampfmaßnahmen von Mitarbeitern von Stromversorgern, Ausfall von technischen Einrichtungen, Hacking, Denial-of-Service- oder andere IT-Angriffe, Einsatz von IT-Viren-Malware oder ähnlicher Technologie, Pandemien (z. B. COVID-19), Feuer, Überschwemmung oder Sturm oder Ausfall von Lieferanten oder Subunternehmern.

Dritte Regel der Straße: Seiße passiert manchmal.**

Die Welt da draußen ist unberechenbar. Wenn irgendwas Verrücktes und Unerwartetes passiert (Krieg, Erdbeben, Überschwemmung, wildgewordene KIs, die die menschliche Rasse stürzen und uns alle unterjochen usw. – okay, das letzte war ein Witz ... hoffe ich), haften weder du noch der Konzern, wenn Verpflichtungen nicht erfüllt werden können. Wie gesagt, Sheiße passiert manchmal.**

15 GELTENDES RECHT

15.1 Wenn du in der Europäischen Union und anderswo in der Welt (aber nicht in den Vereinigten Staaten von Amerika) ansässig bist, gilt:

Du und wir stimmen zu, dass deine Nutzung von Cyberpunk 2077 und diese Vereinbarung sowie alle daraus entstehenden Fragen den polnischen Gesetzen unterliegen und diesen

Rechtlich gesehen fallen alle Fragen/Beschwerden oder Ansprüche, die du zu dieser Vereinbarung hast, unter das polnische Recht. Das gilt für alle auf diesem Planeten – außer, du lebst in den Vereinigten Staaten von Amerika. Wenn das der Fall ist, unterliegst du stattdessen dem kalifornischen Recht. Du bist was ganz Besonderes!

entsprechend ausgelegt werden, und dass alle Streitfälle diesbezüglich ausschließlich der Zuständigkeit der polnischen Gerichte unterliegen. Bei jedem Rechtsanspruch im Rahmen dieser Vereinbarung hat die obsiegende Seite Anspruch auf Erstattung ihrer Anwaltskosten und Auslagen.

Wenn du in den Vereinigten Staaten von Amerika ansässig bist:

Soweit nicht durch die Festlegungen zur Streitbeilegung und des verbindlichen Schiedsverfahrens in Abschnitt 16 unten abgedeckt, vereinbaren du und wir, dass deine Nutzung von Cyberpunk 2077 sowie diese Vereinbarung und alle sich daraus ergebenden Angelegenheiten als in Los Angeles, Kalifornien, abgeschlossen gelten und den Gesetzen des Staates Kalifornien, Vereinigte Staaten von Amerika (und, falls zutreffend, dem US-Bundesrecht) unterliegen und ohne Rücksicht auf die Rechtswahlgrundsätze diesen entsprechend ausgelegt werden. Alle Rechtsansprüche deinerseits gegen CD PROJEKT RED, die nicht durch die Festlegungen zur Streitbeilegung und zum verbindlichen Schiedsgericht in Abschnitt 16 unten abgedeckt sind, werden ausschließlich vor einem Staats- oder Bundesgericht in Los Angeles, Kalifornien, geltend gemacht, das für den Streitfall zwischen dir und uns zuständig ist. Daher stimmen wir beide der ausschließlichen Zuständigkeit dieser Gerichte zu. Darüber hinaus verzichtest du auf alle Rechte des Einwands, dass die Staats- und Bundesgerichte in Los Angeles, Kalifornien, als Gerichtsstand ungeeignet sind. Bei jedem Rechtsanspruch im Rahmen dieser Vereinbarung hat die obsiegende Seite Anspruch auf Erstattung ihrer Anwaltskosten und Auslagen.

16 STREITBEILEGUNG UND VERBINDLICHES SCHIEDSVERFAHREN

16.1 Streitfälle. Wenn du Fragen oder Probleme mit uns hast, hoffen wir, dass wir diese schnell und einvernehmlich über den Cyberpunk 2077 Support-Service lösen können, den du unter <https://support.cdprojektred.com/en/> erreichst. Uns ist jedoch klar, dass gelegentlich Rechtsstreitigkeiten entstehen, die nicht so leicht zu lösen sind. In diesem Abschnitt erklären wir, was passiert, wenn es zu einem Rechtsstreit kommt.

Hast du Probleme oder Fragen? Dann kontaktiere den Support für Cyberpunk 2077. Die reden mit dir und lösen idealerweise das Problem, ohne dass ihr euch vor Gerichte zoffen müsst. Wenn's so was doch auch in Night City gäbe ...

Ach ja, hier hast du die Adresse:
<https://support.cdprojektred.com/de/>.

16.2 Informelle Streitbeilegung.

Wir und du sind uns einig, dass wir angemessene Anstrengungen in gutem Glauben zu unternehmen, um jeden Streit zwischen uns informell zu lösen. Im Normalfall regen wir an, dass diese Streitbeilegungsfrist dreißig (30) Tage dauert, sofern keine außergewöhnlichen Umstände vorliegen. Wenn das Problem während dieser Zeit nicht gelöst wird, hängen die nächsten Schritte von deinem Wohnort ab. Wenn du in der Europäischen Union ansässig bist, kannst du möglicherweise eine Beschwerde über die von der Europäischen Kommission betriebene Plattform zur Online-Konfliktbeilegung einreichen. Näheres dazu findest du unter ec.europa.eu/consumers/odr/.

16.3 Nächste Schritte zur Streitbeilegung (wenn du in der Europäischen Union oder anderswo in der Welt, aber nicht in den Vereinigten Staaten von Amerika lebst).

Du und wir haben das Recht, rechtliche Ansprüche gegeneinander geltend zu machen, wenn wir es für notwendig halten. Wenn du eine Klage gegen

CD PROJEKT RED einreichst, solltest du eine gedruckte Kopie an „Legal Team, CD PROJEKT S.A., ul. Jagiellońska 74, 03-301, Warschau, Polen“ sowie eine digitale Kopie an legal@cdprojektred.com senden.

16.4 Nächste Schritte zur Streitbeilegung (wenn du in den Vereinigten Staaten von Amerika lebst).

Schiedsgerichtsbarkeit:

Wir und du vereinbaren, alle Streitfälle und Ansprüche zwischen uns in einem individuellen, verbindlichen Schiedsverfahren beizulegen. Dies schließt ohne Einschränkung alle Ansprüche aus dieser Vereinbarung und alle Bereiche der Beziehung zwischen dir und CD PROJEKT RED ein. **Wir und du stimmen zu, dass alle Ansprüche, die sich aus Cyberpunk 2077 ergeben oder damit verbunden sind, binnen eines (1) Jahres nach Entstehung des Anspruchs geltend gemacht werden müssen.** Danach ist ein solcher Anspruch dauerhaft verjährt. Dieser Abschnitt gilt unabhängig davon, ob der Streitfall oder die Forderung auf einem Vertrag, einer unerlaubten Handlung, einem Gesetz, Betrug, unlauterem Wettbewerb, Falschdarstellung oder einer anderen Rechtsdoktrin beruht.

Einige Erklärungen unsererseits: Das „Schiedsverfahren“ ist ein einvernehmliches Streitbeilegungsverfahren, bei dem beide Seiten ihren Fall einem neutralen Schiedsrichter (nicht einem Richter oder Geschworenen) vorlegen. Die Schiedsgerichtsbarkeit ist weniger formell als ein Gerichtsverfahren und hat weniger formelle Regeln (die wir weiter unten behandeln). Um dies zwischen uns klarzustellen: Durch die Wahl eines Schiedsverfahrens verzichten du und wir beide auf das Recht, einen Streit zwischen uns vor Gericht (vor einem Richter und/oder Geschworenen) verhandeln zu lassen. Du stimmst zu, dass die Bestimmungen aus diesem Absatz auch nach der Beendigung deines Zugriffs auf Cyberpunk

WICHTIG: Hier kommt 'ne weitere länderspezifische Eigenheit. Wenn du in den Vereinigten Staaten von Amerika lebst, sagt dieser Abschnitt, dass du und der Konzern einem „verpflichtenden Schiedsverfahren“ zustimmen. Alle Angelegenheiten werden also ohne Einschaltung der Gerichte geregelt. Wenn du in 'nem anderen Land lebst, ist das Schlichtungsverfahren nicht „verpflichtend“, sondern „optional“.

Je nachdem, wo du wohnst, vereinbaren du und die Konzernner, keine Sammelklagen oder andere kollektive rechtliche Schritte mit deinen oder ihren jeweiligen Choombas gegen den jeweils anderen einzuleiten. Rechtsfragen werden nach dem Verfahren behandelt, das da drüben im Konzernergeblubber beschrieben ist.

2077 und/oder diese Vereinbarung weiter gelten.

Einleiten eines Schiedsverfahrens:

Wenn einer von uns ein Schiedsverfahren einleiten will, muss die einleitende Partei die andere Partei schriftlich über die Grundlage des Anspruchs und die Rechtsmittel, die die einleitende Partei von der anderen Seite wünscht, informieren. Eine gedruckte Fassung dieser Vereinbarung und jeder in elektronischer Form gegebenen Mitteilung ist im gleichen Umfang und zu den gleichen Bedingungen erlaubt wie andere Geschäftsdokumente und -unterlagen, die ursprünglich in gedruckter Form erstellt und gepflegt wurden. Wenn du uns eine Mitteilung übermittelst, sende sie bitte per Post (an Legal Team, CD PROJEKT S.A., ul. Jagiellońska 74, 03-301, Warschau, Polen) und per E-Mail (an legal@cdprojektred.com). Du oder wir können ein Schiedsverfahren an jedem angemessenen AAA-Standort innerhalb der Vereinigten Staaten einleiten, der für dich geeignet ist.

16.5 Regeln für das Schiedsverfahren:

Dieser Abschnitt unterliegt dem US-Bundesschiedsgerichtsgesetz (Federal Arbitration Act). Das Schiedsverfahren wird durch die Commercial Arbitration Rules der American Arbitration Association („AAA“) und, soweit anwendbar, durch die Supplementary Procedures for Consumer Related Disputes der AAA, in der durch diese Vereinbarung geänderten Fassung, geregelt (<http://www.adr.org>). Der Schiedsrichter ist an diese Vereinbarung gebunden.

Das Schiedsverfahren erfolgt durch einem Einzelschiedsrichter mit einschlägiger Erfahrung in der Lösung von Streitfällen zu geistigem Eigentum und Handelsverträgen, der aus der entsprechenden Liste der AAA-Schiedsrichter ausgewählt wird. Die Feststellung, ob ein Streitfall einem

Schiedsverfahren unterliegt, wird durch das Bundesgesetz über die Schiedsgerichtsbarkeit geregelt und statt von einem Gericht von einem Schiedsrichter entschieden. Die AAA verwaltet das Schiedsverfahren. Das Verfahren erfolgt in englischer Sprache. Es kann durch Übermittlung von Dokumenten, per Telefon oder persönlich an einem gemeinsam vereinbarten Ort erfolgen. Das Schiedsverfahren muss innerhalb von dreißig (30) Tagen nach der Benennung des Schiedsrichters beginnen, sofern zwischen dir und uns nicht eine andere Vereinbarung getroffen ist. Die AAA ist im Rahmen dieses speziellen Schiedsverfahrens nur befugt, den Streit zwischen dir und uns zu schlichten, nicht aber andere Personen betreffend. Die Entscheidung über einen vom Schiedsrichter erlassenen Schiedsspruch kann bei jedem zuständigen Gericht vorgelegt werden. Außerdem kann bei einem solchen Gericht die gerichtliche Annahme eines Schiedsspruchs und wenn zutreffend ein Vollstreckungstitel beantragt werden.

Wenn du einen Betrag von maximal 10.000 US-Dollar verlangst, erklärt sich CD PROJEKT RED bereit, dir am Ende des Schiedsverfahrens deine Vorlagegebühr und deinen Anteil an den Kosten des Schiedsverfahrens (jedoch nicht deine Anwalts- oder Sachverständigenkosten), einschließlich deines Anteils an der Vergütung des Schiedsrichters, zu erstatten, sofern das Schiedsrichter nicht entscheidet, dass deine Ansprüche unbegründet oder deine Kosten nicht angemessen sind. Wir verpflichten uns, unsere Anwaltsgebühren oder -kosten nicht im Schiedsverfahren geltend zu machen, sofern das Schiedsrichter nicht entscheidet, dass deine Ansprüche unbegründet oder deine Kosten nicht angemessen sind. Wenn du mehr als 10.000 US-Dollar beantragst, werden die Kosten des Schiedsverfahrens, einschließlich der Vergütung des Schiedsrichters, zwischen dir und uns der

Handelsschiedsgerichtsordnung
(Commercial Arbitration Rules) der AAA
und ggf. den ergänzenden Verfahren für
verbraucherbezogene Streitfälle
(Supplementary Procedures for Consumer
Related Disputes) der AAA entsprechend
aufgeteilt.

Ausschluss aus der Geltung der Abschnitte zu
Streitbeilegung und Schlichtung:

Die Vorgaben zu Streitbeilegung und
Schlichtung gelten nicht für Ansprüche
oder Streitfälle, die von dir oder von uns
vorgebracht werden und sich auf
Ansprüche wegen der Verletzung geistiger
Eigentumsrechte oder auf Ansprüche
aufgrund von unbefugter Nutzung,
Piraterie, Diebstahl oder Veruntreuung
beziehen.

Dieser Abschnitt hindert dich nicht daran,
deinen Streitfall den Behörden auf
Bundes-, Landes- oder Kommunalebene
zur Kenntnis zu bringen, die, soweit durch
das Gesetz erlaubt, für dich Abhilfe bei
uns suchen können.

16.6 Verzicht auf Sammelklagen.

Im größtmöglichen durch das anwendbare
nationale oder bundesstaatliche Recht
erlaubten Umfang vereinbaren du und wir,
unter keinen Umständen eine
Sammelklage oder eine repräsentative
Klage, eine Klage des
Generalstaatsanwalts oder ein kollektives
Schiedsverfahren einzuleiten oder sich
daran zu beteiligen. Das heißt, im
weitesten gesetzlich zulässigen Umfang:
(a) darf kein Schiedsverfahren mit einem
anderen verbunden werden; (b) besteht
kein Recht oder keine Befugnis, einen
Streitfall auf Grundlage einer
Sammelklage zu schlichten oder
Sammelklageverfahren anzuwenden; und
(c) besteht kein Recht oder keine
Befugnis, einen Streitfall in angeblich
repräsentativer Eigenschaft im Namen der

Öffentlichkeit oder anderer Personen vorzubringen.

Wenn die Vereinbarung, keine Sammelklage oder repräsentative Klage, Klage des Generalstaatsanwalts oder kollektive Schlichtung einzuleiten oder sich nicht daran zu beteiligen, aus diesem Abschnitt für nicht rechtmäßig oder nicht durchsetzbar befunden wird, vereinbaren du und wir, dass sie nicht trennbar ist: Dieser gesamte Abschnitt wird als nicht durchsetzbar erachtet, und alle Ansprüche oder Streitfälle werden daher vor Gericht entschieden.

17 ANDERES RECHTLICHES ZEUG

Hier steht noch ein bisschen mehr „juristisches Zeug“, das unsere Anwälte angeregt haben!

Okay, das hier ist wieder ganz simpel.

In diesem ganzen Abschnitt geht's um weitere Regeln für die Vereinbarung. Alles halb so wild. Das sind einfach ein paar zusätzliche selbsterklärende Informationen, die ein paar Anzugträger eingebaut haben wollten. Glaub mir, bei so was geht denen voll einer ab.

17.1 Salvatorische Klausel. Sollte sich irgendein Teil dieser Vereinbarung als rechtlich nicht durchsetzbar erweisen, so beeinträchtigt dies andere Teile der Vereinbarung nicht.

17.2 Keine Dritten. Diese Vereinbarung regelt unsere Beziehung mit dir (und umgekehrt). Sie begründet keine Rechte für Dritte, sofern nicht in dieser Vereinbarung ausdrücklich etwas anderes vorgesehen ist.

17.3 Andere Gesetze. Vergiss nicht, dass wir einer Reihe von Gesetzen unterliegen und möglicherweise Strafverfolgungs- oder andere rechtliche Anforderungen, einschließlich Import-/Exportkontrollen, einhalten müssen. Du und wir sind uns einig, dass das UN-Übereinkommen über Verträge über den internationalen Warenkauf weder auf Cyberpunk 2077 noch auf diese Vereinbarung anwendbar ist.

17.4 Übertragung. Wir können diese Vereinbarung an einen Dritten oder ein anderes Mitglied unseres Konzerns abtreten, untervergeben oder übertragen, wenn dies zur Unterstützung von Cyberpunk 2077, als Teil einer Umstrukturierung oder Fusion oder aus anderen geschäftlichen Gründen erforderlich ist. Wir informieren dich in diesem Fall darüber.

17.5 Verzug. Ein Versäumnis oder Verzug unsererseits oder deinerseits bei der Ausübung eines im Rahmen dieser Vereinbarung oder per Gesetz vorgesehenen Rechts oder Rechtsmittels stellt einen Verzicht auf dieses oder ein anderes Recht oder Rechtsmittel dar und schließt die weitere Ausübung dieses oder eines anderen Rechts oder Rechtsmittels nicht aus oder schränkt sie ein, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich etwas anderes vorgesehen ist. Eine einzelne oder teilweise Ausübung eines solchen Rechts oder Rechtsmittels durch uns oder durch dich schließt die weitere Ausübung dieses oder eines anderen Rechts oder Rechtsmittels nicht aus oder schränkt sie ein.

17.6 Vollständige Vereinbarung. Diese Vereinbarung stellt zusammen mit den anderen Dokumenten, auf die darin verwiesen wird, die vollständige Vereinbarung zwischen dir und uns diese Vereinbarung betreffend dar und ersetzt alle früheren mündlichen oder schriftlichen Vereinbarungen.

18 ÄNDERUNGEN DIESER VEREINBARUNG

18.1 Änderungen. Wir können diese Vereinbarung ändern, wenn wir es für notwendig erachten (z. B. aus rechtlichen Gründen oder um Änderungen an Cyberpunk 2077 zu berücksichtigen). In diesem Fall stellen wir die geänderte Vereinbarung online zur Verfügung und ergreifen angemessene Anstrengungen,

Vierte Regel der Straße: Nichts ist für immer. Auch diese Vereinbarung kann sich irgendwann ändern. In dem Fall kommt die aktualisierte Version für alle sichtbar ins Net. Die Änderungen treten kurz nach ihrer Mitteilung an dich in Kraft. Du wirst also nicht damit überrumpelt, okay?

um dich darüber zu informieren (z. B. indem wir dir eine Mitteilung im Spiel schicken).

18.2 Datum des Inkrafttretens. Wenn wir die Vereinbarung geändert haben, tritt sie dreißig (30) Tage, nachdem wir sie online gestellt haben, für dich in Kraft. In diesem Zeitraum kannst du uns gerne unter legal@cdprojektred.com kontaktieren, wenn du spezifische Fragen zu den Änderungen hast. Wenn du den Änderungen nicht zustimmst (egal, ob du uns per E-Mail informierst oder nicht), müssen wir dich leider bitten, die Nutzung von Cyberpunk 2077 einzustellen. Wir sagen das nicht gerne, aber wir hoffen, dass du Verständnis dafür hast, dass Cyberpunk 2077 nur dann richtig funktionieren kann, wenn für alle die gleichen Regeln gelten. Wir können nicht für verschiedene Personen unterschiedliche Regeln anwenden. Deshalb bitten wir dich, Kontakt zu uns aufzunehmen, wenn du Fragen oder Probleme hast.

Wenn du irgendwas über diese Änderungen wissen willst, schreib einfach an legal@cdprojektred.com – die hören solches Zeug wahnsinnig gerne.

Wichtig: Bitte vergiss nicht, dass die Volltextversion rechtsverbindlich ist – die Kurzzusammenfassung rechts dient nur als Hilfe, die rechtsverbindliche Version besser zu verstehen.

Viel Spaß in Night City, Choomba.