

CYBERPUNK 2077 – CONTRATTO DI LICENZA PER L'UTENTE FINALE

Ultimo aggiornamento: 10 dicembre 2020

Ciao e grazie per il tuo interesse in Cyberpunk 2077! Abbiamo creato questo Contratto per spiegare cosa puoi (e non puoi) fare con Cyberpunk 2077. Lo abbiamo preparato nel modo più semplice possibile in termini legali, con alcuni brevi riassunti informali per aiutarti a capire il significato di ogni sezione. I brevi riassunti sulla destra sono stati elaborati da un nativo di Night City, un vero cyberpunk che conosce bene il significato di ogni cosa quando si tratta di tradurre il linguaggio legale. Ma, per tua informazione, il testo completo sulla sinistra è quello importante/legalmente vincolante.

BREVE RIASSUNTO:

1. Il presente è un contratto legale tra te, caro giocatore, e noi, ossia CD PROJEKT RED, in merito a Cyberpunk 2077.
2. Ti concediamo il diritto di giocare a Cyberpunk 2077 e speriamo sinceramente che ti piaccia. Ci abbiamo lavorato per diversi anni, quindi aggiungiamo che si tratta di una nostra creazione e rimane una nostra proprietà intellettuale. Ciò non limiterà in alcun modo il tuo divertimento, te lo assicuriamo! ;)
3. Il presente Contratto specifica alcuni esempi di ciò che ti chiediamo di non fare con Cyberpunk 2077. Comprende inoltre questioni legali necessarie su cose come l'arbitrato e la responsabilità e qualsiasi altra cosa di cui hanno bisogno gli avvocati (cercando di essere il più equi possibile).
4. Adoriamo ciò che fanno i nostri fan, ecco perché abbiamo creato alcune Linee guida per i contenuti dei fan [<https://cdprojektred.com/fan-content>] per aiutare a capire cosa va bene e cosa no. Giusto per essere chiari per tutti coloro che registrano video mentre giocano e li riproducono in streaming, siamo assolutamente d'accordo con tali utilizzi (anche l'eventuale loro monetizzazione) a condizione che vengano osservate le Linee guida per i contenuti dei fan [<https://cdprojektred.com/fan-content>] (ad es. non limitando l'accesso tramite paywall).
5. Desideriamo essere chiari sui dati che raccogliamo/non raccogliamo e sulle finalità di utilizzo, sempre nella massima serietà, quindi consulta la nostra [Informativa sulla privacy](https://regulations.cdprojektred.com/privacy_policy) [https://regulations.cdprojektred.com/privacy_policy].
6. Potremmo aggiornare il presente Contratto in futuro e, in tal caso, pubblicheremo una versione aggiornata online. Non siamo grandi fan delle regole, ma in caso di violazione, potresti perdere l'accesso al gioco (temporaneamente o permanentemente). Siamo sicuri che andrà tutto bene, ma gli avvocati ci tengono a far capire il concetto.

TESTO INTEGRALE	BREVE RIASSUNTO
1 INFORMAZIONI SUL PRESENTE CONTRATTO	

1.1 <u>Il presente Contratto.</u> Il presente Contratto di licenza per l'utente finale (o "Contratto" in breve) costituisce un contratto legalmente vincolante tra l'utente e CD PROJEKT S.A., avente sede in ul. Jagiellońska 74; 03-301, Varsavia, Polonia. CD PROJEKT RED è il nome dello studio di sviluppo del gioco all'interno di CD PROJEKT S.A., quindi nel presente Contratto ci riferiremo a noi stessi come "CD PROJEKT RED", "noi" o "ci". Il presente Contratto si applica al nostro videogioco Cyberpunk 2077, inclusi codici/chiavi di gioco (per ogni aspetto relativo allo stesso, faremo riferimento a "Cyberpunk 2077" o al "gioco").	Bene, tutte queste chiacchiere della corp sulla sinistra in realtà sono piuttosto semplici. È un po' come un manuale di sicurezza per un nuovo pezzo di cyberware (come se qualcuno lo leggesse, no?). Dunque, sono qui per rendere tutto davvero facile da capire. Ma ricorda che la versione più lunga a sinistra è quella legalmente vincolante. La mia versione... be', sono qui solo per aiutarti. L'intero accordo vale solo per Cyberpunk 2077. Per le regole che riguardano altri giochi della stessa società, devi consultare il testo legale specifico per loro.
1.2 <u>Accettazione.</u> Il presente Contratto sarà vincolante per l'utente e per noi una volta che si procede a scaricare, installare e utilizzare Cyberpunk 2077 (a seconda di quale condizione si verifica per prima). Se l'utente non lo accetta, non è autorizzato a scaricare, installare o utilizzare Cyberpunk 2077. 1.3 <u>Altri documenti.</u> Assicurarsi inoltre di leggere i seguenti documenti: (a) Linee guida per i contenuti dei fan[https://cdprojektred.com/fan-content], che spiegano cosa è possibile fare o meno con il contenuto derivato da o basato su Cyberpunk 2077; (b) Contratto di utilizzo [https://regulations.cdprojektred.com/user_agreement] generale di CD PROJEKT RED, che tratta questioni legali generali relative ad assistenza clienti e tecnica, forum ufficiali, wiki, blog e servizi di social media; e (c) Informativa sulla privacy [https://regulations.cdprojektred.com/privacy_policy] di CD PROJEKT RED, che specifica in dettaglio le modalità di raccolta, utilizzo e protezione delle informazioni dell'utente da parte di CD PROJEKT RED. L'insieme di documenti costituisce parte del presente Contratto e potremmo aggiornarli di volta in	Ehi, se ti piace leggere così tanto, ti stanno chiedendo di consultare le Linee guida per i contenuti dei fan, il Contratto di utilizzo di CD PROJEKT RED e l'Informativa sulla privacy di CD PROJEKT RED. Quindi procedi, fatti mettere KO.

volta. Potrebbe essere necessario accettare e attenersi ai termini e alle condizioni di qualsiasi piattaforma di distribuzione digitale impiegata per scaricare e giocare a Cyberpunk 2077, come la nostra fantastica consociata GOG.	
2 LIMITAZIONI IN MERITO ALL'ETÀ E AVVERTENZA SUI CONTENUTI	
2.1 <u>Limitazioni in merito all'età.</u> Cyberpunk 2077 ha una classificazione di età minima (ad esempio PEGI, ESRB) che può variare a seconda del Paese di utilizzo e verrà visualizzata al momento dell'acquisto di Cyberpunk 2077. L'utente può giocare a Cyberpunk 2077 solo se ha superato tale fascia di età minima. Se l'utente supera tale fascia d'età minima e ha: (a) più di 18 anni (o qualunque sia la maggiore età nel rispettivo Paese di residenza), allora è benvenuto in Cyberpunk 2077; oppure ha (b) tra i 17 e i 18 anni (o qualunque sia la maggiore età nel rispettivo Paese di residenza), prima di offrire un altrettanto caloroso benvenuto, è necessario chiedere ai propri genitori o tutori di rivedere e approvare il presente Contratto per conto dell'utente (perché, in alcuni Paesi, le persone sotto una certa età non possono stipulare legalmente contratti come il presente), inoltre dovrebbero supervisionare l'utilizzo di Cyberpunk 2077 da parte dell'utente. Se l'utente ha meno di 17 anni o non ha raggiunto l'età minima applicabile nel rispettivo Paese di residenza, non è autorizzato a scaricare, giocare o utilizzare Cyberpunk 2077. Speriamo comunque di rivederlo in futuro a Night City!	Ok questo è facile. Il gioco ha questa “classificazione di età minima”, ok? Quindi, se vuoi entrare a Night City, e qui sto cercando di mantenere un’espressione seria, devi avere un’età maggiore di tale classificazione. Di solito, la classificazione è 18+, ma se, diciamo, vivi in un posto che dice 17+ e hai solo 17 anni, allora devi chiedere la supervisione di un genitore. Sul serio. Non puoi far finta di niente!
2.2 <u>Avvertenza sui contenuti.</u> Cyberpunk 2077 contiene scene e immagini di violenza, sessualità e uso di droghe che alcuni potrebbero trovare fastidiose. Se l'utente è sensibile a tali contenuti o se tali contenuti sono intolleranti per l'utente, invitiamo a esserne consapevole prima di iniziare a giocare.	Oh sì, qui ti avvisano che Cyberpunk 2077 contiene alcune “cose piuttosto raccapriccianti e inquietanti”. Ora si inizia a ragionare.
3 UTILIZZO DI CYBERPUNK 2077	

3.1 <u>Licenza.</u> CD PROJEKT RED concede all'utente una licenza personale, limitata, revocabile, non esclusiva, non trasferibile e non assegnabile per mostrare, visualizzare, scaricare, installare, riprodurre e utilizzare Cyberpunk 2077 sul proprio personal computer, console di gioco e/o altri dispositivi/piattaforme esplicitamente autorizzate da CD PROJEKT RED (il cui elenco è disponibile qui[https://www.cyberpunk.net/]), a seconda del particolare dispositivo/sistema/piattaforma per cui l'utente ha acquistato il gioco. Tale licenza è solo per uso personale (quindi non è possibile concedere, "vendere", prestare, donare, assegnare, cedere in sublicenza o altrimenti trasferire la licenza a terzi) e non concede alcun diritto di proprietà su Cyberpunk 2077.	Hai acquistato questo gioco quindi hai il diritto di giocarci su qualsiasi sistema/dispositivo/piattaforma per cui l'hai acquistato - e solo su quel sistema/dispositivo/piattaforma. Semplice.
3.2 <u>Avviso per crisi epilettiche.</u> Cyberpunk 2077 può contenere luci e immagini lampeggianti, che possono indurre crisi epilettiche. Se l'utente o qualcuno nella sua famiglia soffre di una condizione epilettica, consultare il medico prima di giocare a Cyberpunk 2077. In caso di vertigini, visione alterata, contrazioni di occhi o muscoli, perdita di consapevolezza, disorientamento, movimenti involontari o convulsioni durante il gioco, interrompere immediatamente l'uso e consultare il medico.	Un altro avvertimento qui, importante anche questo! Se tu o qualcuno con cui vivi soffrite di una condizione epilettica, parla con il medico prima di giocare a Cyberpunk 2077.
4 REQUISITI MINIMI E MONITORAGGIO	
4.1 Requisiti minimi. I requisiti minimi di Cyberpunk 2077 dipendono dal tipo di dispositivo/sistema/piattaforma scelto, di cui l'utente riceverà una notifica nella pagina di acquisto di Cyberpunk 2077 applicabile. È necessario soddisfare tali requisiti prima di acquistare il gioco! Non esiste alcun DRM o protezione dalla copia di alcun tipo in Cyberpunk 2077, ma alcuni produttori di dispositivi/sistemi/piattaforme utilizzano una tecnologia di sicurezza che non rientra sotto il nostro controllo.	Prima regola della strada: impara a camminare prima di iniziare a correre. I requisiti minimi di Cyberpunk 2077 cambiano a seconda del sistema/dispositivo/piattaforma su cui stai giocando. Quindi tienilo a mente prima di partire, ok?

4.2 Monitoraggio. Al fine di migliorare l'esperienza di gioco all'utente, prevenire le azioni proibite della sezione 7 di seguito, tutelare l'integrità di Cyberpunk 2077 e far rispettare il presente Contratto, potremmo distribuire strumenti software in esecuzione in background sul proprio dispositivo o sui dispositivi/periferiche correlati all'uso di Cyberpunk 2077. Alcuni di tali strumenti software saranno opzionali e li distribuiremo solo in caso di accettazione dell'utente. Se abbiamo necessità di introdurre strumenti software obbligatori, lo comunicheremo prima (ad esempio nel gioco o tramite il sito Web di Cyberpunk 2077). Per maggiori dettagli in relazione a ciò, consultare la nostra Informativa sulla privacy.	Ok, qui dicono che potrebbero aver bisogno di implementare alcuni strumenti/software in background per monitorare il gioco e assicurarsi che Cyberpunk 2077 sia sempre mantenuto in ottime condizioni. Se opzionali, vengono eseguiti solo in caso di consenso. Sei tu a dare il via libera. Se sono obbligatori, be', te lo faranno sapere in anticipo. Non inizieranno a "spiarti" né a fare qualcosa del genere.
5 PATCH, AGGIORNAMENTI E MODIFICHE	
Potremmo (ma non siamo tenuti a) correggere, aggiornare o modificare Cyberpunk 2077 nel tempo (ad esempio per aggiungere o rimuovere funzionalità, per risolvere bug del software o per sistemare il gioco). Ciò comporterà aggiornamenti obbligatori e/o automatici e le versioni precedenti non aggiornate potrebbero diventare inutilizzabili nel tempo. Abbiamo bisogno di tali diritti per mantenere Cyberpunk 2077 in funzione in modo efficiente e ci riserviamo il diritto di farlo senza preavviso o responsabilità nei confronti dell'utente.	Anche il cyberware più intelligente necessita di attenzione di tanto in tanto. In futuro potrebbero esserci patch e aggiornamenti per Cyberpunk 2077 che ti aiuteranno a farlo funzionare meglio. Non è quello che desideri anche tu?
6 DIRITTI DI PROPRIETÀ E PROPRIETÀ INTELLETTUALE	
6.1 <u>Proprietà di Cyberpunk 2077.</u> Cyberpunk 2077, inclusi i suoi componenti visivi, i personaggi, le trame, la grafica, le animazioni, i design, gli elementi, la musica e gli effetti sonori, i dialoghi, i disegni, i codici informatici, l'interfaccia utente, l'aspetto grafico, le meccaniche di gioco, il gameplay, l'audio, i video, il testo, il layout, il database, i dati e tutti gli altri contenuti e tutti i Diritti di proprietà intellettuale (definiti di seguito) nonché gli altri diritti legali e di utilizzo che li riguardano, sono di proprietà di CD PROJEKT RED o li concediamo in licenza da terze parti. Tutti i diritti su Cyberpunk 2077 sono riservati ad eccezione di quanto spiegato nel presente Contratto. Non è possibile utilizzare o	Qui ti ricordano che Cyberpunk 2077 è di proprietà/concesso in licenza da CD PROJEKT RED. Certo, puoi scatenarti per le strade di Night City, ma se vuoi iniziare a utilizzare elementi del gioco al di fuori di questo, devi rispettare le regole stabilite dalla corp e gli altri documenti, chiaro?

sfruttare parti di Cyberpunk 2077 ad eccezione di quanto spiegato nel presente Contratto e nelle nostre Linee guida per i contenuti dei fan. Cyberpunk 2077 e i suoi Diritti di proprietà intellettuale sono protetti da copyright, marchi di fabbrica e altre leggi sulla proprietà intellettuale in tutto il mondo.

Il termine **"Diritti di proprietà intellettuale"** indica qualsiasi copyright, marchio di fabbrica, marchio di servizio, veste grafica, nomi di marchi, loghi, buona volontà, presentazione, commercio, attività o nomi di dominio, diritti di design, diritti sui personaggi, diritti su presentazioni, diritti su database, brevetti, diritti su invenzioni, know-how, segreti commerciali e informazioni riservate, diritti sul software per computer (inclusi codice sorgente e codice oggetto), diritti morali, diritti d'autore, diritti di pubblicità, diritti di esecuzione, diritti di sincronizzazione, diritti meccanici, diritti di pubblicazione, noleggio, prestito e di trasmissione nonché altri diritti di proprietà intellettuale e sfruttamento di carattere simile o corrispondente che possono sussistere ora o in futuro in qualsiasi parte del mondo, in ogni caso che siano registrati o meno, comprese tutte le richieste concesse e tutte le richieste di registrazione, divisione, continuazione, riemissione, rinnovo, proroga, ripristino e reversione riguardanti gli stessi.

6.2 Proprietà di terzi. CD PROJEKT RED rispetta i diritti di proprietà intellettuale altrui. Se l'utente ritiene che il proprio lavoro sia stato violato in o tramite Cyberpunk 2077, invitiamo a contattarci all'indirizzo legal@cdprojektred.com.

7 REGOLE PER L'USO DI CYBERPUNK 2077

Per l'utente che intende giocare a Cyberpunk 2077, si applicano ulteriori regole. Leggere le regole di seguito e le Linee guida per i contenuti dei fan [<https://cdprojektred.com/fan-content/>], poiché la loro inosservanza sarà considerata una "violazione materiale" del presente Contratto, che potrebbe portare a sospensione e/o cessazione dell'accesso dell'utente a Cyberpunk 2077. In casi particolarmente gravi, ci riserviamo il diritto di vietare il futuro accesso a Cyberpunk 2077 e ai nostri altri giochi e servizi.

Di seguito riportiamo tali regole:

- a) Divertimento personale. Utilizzare Cyberpunk 2077 solo per il proprio divertimento personale e non per scopi commerciali, a meno che non sia esplicitamente consentito diversamente nelle nostre Linee guida per i contenuti dei fan.
- b) Legge applicabile. Occorre attenersi a tutte le leggi e normative applicabili per l'uso di Cyberpunk 2077.
- c) Nessuna cessione. Non tentare di copiare, noleggiare, acquistare, vendere, prestare, condividere, affittare, concedere in licenza, trasferire, distribuire, pubblicare o mostrare pubblicamente Cyberpunk 2077 né eventuali diritti dell'utente ai sensi del presente Contratto, in qualsiasi modo non espressamente autorizzato dal presente Contratto. Inoltre, non rubare né appropriarsi indebitamente di chiavi/codici di gioco (che rimangono tutti di nostra proprietà). Se l'utente teme si sia verificata una di tali situazioni, contattare <https://support.cdprojektred.com/en/>.

Proprio come vivere la registrazione di una fantastica braindance, Cyberpunk 2077 serve per farti divertire. Non essere un fannullone e non rovinare il divertimento incasinando le regole della corp indicate qui accanto.

- | | |
|--|--|
| <p>d) <u>Abuso tecnico.</u> Non modificare, unire, distribuire, tradurre, decodificare o tentare di ottenere o utilizzare il codice sorgente, decompilare o disassemblare Cyberpunk 2077 a meno che non sia espressamente consentito dalla legge applicabile.</p> <p>e) <u>Hacking e imbrogli.</u> Non creare, utilizzare, rendere disponibili e/o distribuire cheat. Per cheat si intendono cose come exploit, software di automazione, robot, bot, hack, spider, spyware, script, trainer, strumenti di estrazione o altri software che interagiscono o influenzano Cyberpunk 2077 in qualsiasi modo (inclusi eventuali programmi di terzi non autorizzati che raccolgono informazioni su Cyberpunk 2077 leggendo le aree di memoria utilizzate da Cyberpunk 2077 per archiviare le informazioni).</p> <p>f) <u>Servizi di CD PROJEKT RED.</u> Non interrompere né interferire deliberatamente o intenzionalmente con i servizi di CD PROJEKT RED quali l'assistenza clienti o tecnica, né impersonare il personale di CD PROJEKT RED.</p> <p>g) <u>Sistemi informatici di CD PROJEKT RED.</u> Non interferire deliberatamente o dolosamente, interrompere o accedere ad aree riservate di CD PROJEKT RED o di software o server di rete di terzi, anche tramite tunneling, iniezione o inserimento di codice, negazione del servizio, modifica o cambio del software, utilizzando qualsiasi altro software simile insieme al software CD PROJEKT RED, tramite emulazione di protocollo o tramite creazione o utilizzo di server privati</p> | |
|--|--|

o servizi analoghi relativi a Cyberpunk 2077.

- h) Data Mining. Non intercettare, estrarre né raccogliere in altro modo dati o informazioni personali o riservate da Cyberpunk 2077.
- i) Nomi. Non utilizzare “CD PROJEKT RED”, “CYBERPUNK 2077” o altri nomi di gruppi, loghi o marchi registrati di CD PROJEKT RED per finalità non autorizzate.
- j) Contenuti in violazione. Non fare nulla in relazione a Cyberpunk 2077 che violi copyright, marchi registrati, brevetti, segreti commerciali, privacy, pubblicità o altri diritti.
- k) Codice nocivo. Non caricare file che contengono codici nocivi, inclusi virus, spyware, cavalli di Troia, worm, bombe a tempo, dati intenzionalmente danneggiati, eventuali altri file che contengono codici nocivi o che potrebbero in qualche modo danneggiare o interferire con il funzionamento di Cyberpunk 2077.
- l) Limitazioni geografiche. Chiediamo di rispettare tutte le limitazioni, i requisiti o le regole applicabili a livello geografico o regionale, sulla base della lingua o dell'ubicazione, relativi a Cyberpunk 2077.
- m) Gentilezza prima di tutto! Non fare né dire nulla o utilizzare Cyberpunk 2077 in alcun modo che sia o

possa essere considerato razzista, molesto, xenofobo, sessista, discriminatorio, scorretto, diffamatorio o altrimenti offensivo o illegale.	
8 CONTENUTI DEI FAN	
Fare riferimento alle nostre Linee guide per i contenuti dei fan [https://cdprojektred.com/fan-content] per informazioni su quando/come è possibile creare contenuti Cyberpunk 2077 generati dalla community (ad esempio, fan art, siti Web, video/streaming/Let's Plays, mod ecc.) e sulle modalità di trattamento di tali contenuti in ambito di proprietà e licenze.	Vuoi creare qualcosa di interessante ispirato a Cyberpunk 2077? Non andare alla cieca. Leggi le Linee guida per i contenuti dei fan in modo da sapere cosa puoi fare.
9 FEEDBACK E SEGNALAZIONE DI ARRESTI ANOMALI	
9.1 <u>Feedback.</u> Adoriamo i feedback della community, quindi per chi desidera condividere la sua esperienza, può contattare il team dell'assistenza all'indirizzo https://support.cdprojektred.com/en/. Ricorda che potremmo scegliere di non utilizzare né accettare i suggerimenti dei giocatori, non possiamo accettare alcuna responsabilità per quanto li riguarda e, se in qualche modo incorporiamo un suggerimento o qualcosa di simile nel gioco o per qualcosa che lo riguarda, non siamo in alcun modo obbligati a rimborsarlo od offrire un compenso (finanziario o di altra natura).	Wow, una società che ascolta. Non è fantastico? Vogliono conoscere il tuo feedback su Cyberpunk 2077, ma non ti garantiscono che ciò che dici verrà messo in pratica. Non prendertela troppo però, a volte semplicemente deve andare così.
9.2 <u>Segnalazione di arresti anomali.</u> In caso di problemi con Cyberpunk 2077, potremmo chiedere agli utenti di inviare una segnalazione sul registro degli arresti anomali per migliorare il codice di gioco per un utilizzo futuro. Tali segnalazioni sono facoltative e possono includere alcuni dati personali (per ulteriori informazioni, consultare la nostra Informativa sulla privacy).	Se qualcosa non funziona su Cyberpunk 2077 (ad esempio un netrunner dei Voodoo Boys che spacca il sistema, o qualcosa di ugualmente pazzesco) sentiti libero di inviare un rapporto di arresto anomalo opzionale. Di sicuro non verrà ignorato.

10 CONTENUTI DI TERZI E SERVIZI ESTERNI	
È possibile ricevere da parte nostra link indirizzati a siti Web o contenuti di terze parti tramite Cyberpunk 2077. È inoltre possibile accedere a Cyberpunk 2077 tramite diversi dispositivi/sistemi/piattaforme. L'eventuale uso di tali link è responsabilità dell'utente: non possiamo prometterne il funzionamento, il contenuto o se il loro uso è a titolo gratuito. Diversi dispositivi/sistemi/piattaforme possono anche essere soggetti ai rispettivi termini legali, che l'utente deve assicurarsi di leggere prima dell'uso.	La Rete è un luogo piuttosto dispersivo. Anche i master netrunner vengono catturati da alcune delle cose che trovi là fuori. E allora ricorda: fare clic su un link che ti porta fuori dal mondo del futuro oscuro... be', la corp, nonostante i suoi poteri, non può badare a te. Quindi presta attenzione, cyberpunk.
11 GARANZIE	
11.1 <u>Le nostre garanzie.</u> Garantiamo di: (a) avere il diritto di stipulare il presente Contratto e di concedere all'utente la licenza per utilizzare Cyberpunk 2077 nella sezione 3; (b) prestare ragionevole attenzione a Cyberpunk 2077 e al suo utilizzo; e (c) compiere ogni ragionevole sforzo al fine di rispettare le leggi applicabili nell'adempimento dei nostri obblighi nei confronti dell'utente ai sensi del presente Contratto. 11.2 <u>Dichiarazioni e garanzie dell'utente.</u> L'utente dichiara e assicura di avere il pieno potere e capacità di stipulare il presente Contratto e che ne rispetterà pienamente i termini.	Seconda regola della strada: un accordo è un accordo. Questa parte dice che fanno un “accordo vincolante” per Cyberpunk 2077 con te. Non ti lasceranno appeso e si prenderanno “ragionevole cura” per quanto riguarda l'utilizzo del gioco da parte tua. Che dolci... scusami, mi asciugo un attimo gli occhi.
12 RESPONSABILITÀ	

La presente sezione 12 non si applica all'utente che risiede nell'Unione Europea o in Paesi le cui leggi vietano specificamente le seguenti limitazioni di responsabilità, ma si applica in caso di utenti che risiedono in altri Paesi, inclusi gli Stati Uniti d'America. 12.1 <u>Liberatorie.</u> L'utilizzo di Cyberpunk 2077 è a rischio dell'utente. Ad eccezione di quanto stabilito in altre parti del presente Contratto, CD PROJEKT RED e le rispettive consociate, partner e licenziatari negano qualsiasi garanzia o dichiarazione implicita o esplicita relativa a Cyberpunk 2077. Cyberpunk 2077 viene fornito all'utente "così com'è" e "come disponibile", senza garanzie o dichiarazioni di alcun tipo, esplicite o implicite, e non siamo responsabili per eventuali perdite, danni o lesioni di qualsiasi tipo derivanti dall'uso o dall'incapacità di utilizzare Cyberpunk 2077. Nella misura massima consentita dalla legge applicabile, escludiamo ogni garanzia, esplicita o implicita, eventualmente applicabile a Cyberpunk 2077, tra cui: garanzie implicite di titolo, non violazione, commerciabilità, qualità soddisfacente, idoneità per uno scopo particolare, eventuali garanzie derivanti dal corso di trattative o esecuzione o utilizzo del commercio, assenza di virus o errori o difetti e/o qualsiasi garanzia in merito all'accuratezza, alla legalità, all'affidabilità o alla qualità di qualsiasi contenuto o informazione contenuta all'interno di Cyberpunk 2077. Non garantiamo che l'uso di Cyberpunk 2077 sarà ininterrotto o privo di errori, che i difetti verranno corretti o che il gioco sarà privo di virus o altri componenti dannosi.	Questa parte riguarda la responsabilità legale tra te e la società. È giusto conoscere la posizione di entrambi, no? Nonostante abbiano fatto del loro meglio, anche la migliore delle tecnologie come questa potrebbe non funzionare sempre come vorresti, anche dopo i test e tutte le verifiche simili. La corp è abbastanza chiara che non è responsabile nei tuoi confronti per come funziona Cyberpunk 2077 e non ti fa promesse legalmente vincolanti su questo genere di cose in generale. Ma se le cose si fanno *davvero* incasinate e sei responsabile di una vera e grave violazione del presente Contratto, ti verrà chiesto di "risarcirla". Questa fantastica parola implica che ti verrà chiesto di risarcire finanziariamente la corp nel caso in cui combinassi qualcosa di grosso. Quindi cerca di non fare casini, se vuoi il mio consiglio. Ok, qui ho alcune informazioni in più: queste disposizioni non si applicano a chi vive nell'UE o in altri Paesi applicabili.
---	---

12.2 La nostra limitazione di responsabilità.

Nella misura massima consentita dalla legge applicabile, CD PROJEKT RED e le rispettive consociate, partner e licenziatari non saranno responsabili nei confronti dell'utente per eventuali perdite di profitti, addebiti o spese, perdite di dati o corruzione o perdita di informazioni o eventuali perdite di opportunità di affari o eventuali perdite o danni o interruzioni speciali, indirette, punitive, esemplari o conseguenti di qualsiasi natura, in ogni caso, sia basate su violazione contrattuale, illecito civile (inclusa negligenza, violazione dei doveri legali, violazione del contratto, violazione della garanzia o responsabilità oggettiva), false dichiarazioni, restituzione o altro, indipendentemente dal fatto che la parte interessata sia stata informata o meno dell'eventualità di tale danno.

12.3 LIMITE MASSIMO DELLA NOSTRA RESPONSABILITÀ. NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA LEGGE APPLICABILE, IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ TOTALE DI CD PROJEKT RED E DELLE SUE CONSOCIATE, PARTNER E LICENZIATARIE NEI CONFRONTI DELL'UTENTE IN RELAZIONE A CYBERPUNK 2077 O AL PRESENTE CONTRATTO SUPERERÀ UN IMPORTO PARI ALL'IMPORTO EFFETTIVAMENTE PAGATO (SE PRESENTE) IN RELAZIONE ALLE QUESTIONI SOTTOSTANTI QUALSIASI RECLAMO. QUANTO PRECEDE COSTITUISCE L'UNICO ED ESCLUSIVO RIMEDIO IN RELAZIONE AL PRESENTE CONTRATTO.

12.4 Indennità dell'utente nei nostri confronti. L'utente accetta di manlevare e tenere indenne ora e in

futuro CD PROJEKT RED, le sue consociate, licenziatarie e partner da ogni danno, responsabilità, reclamo e spesa, comprese le spese legali, in relazione a: (a) eventuali violazioni presunte o effettive del presente Contratto da parte dell'utente; (b) l'utilizzo di Cyberpunk 2077 da parte dell'utente o di qualsiasi persona per conto dell'utente; e (c) eventuali violazioni dei diritti di proprietà intellettuale di CD PROJEKT RED, delle sue consociate, licenziatarie e partner. In caso di eventuali reclami contro di noi, l'utente collaborerà pienamente con noi e ci riserviamo il diritto di subentrare e condurre la loro difesa. L'utente non risolverà tali reclami, interamente o in parte, senza il nostro previo consenso scritto.

12.5 Provvedimento ingiuntivo. L'utente accetta che eventuali perdite, danni o lesioni subite non siano irreparabili e che altri rimedi saranno adeguati, in modo tale da non avere diritto a un provvedimento ingiuntivo o altro equo rimedio avverso CD PROJEKT RED, le sue consociate, licenziatarie e partner.

12.6 Residenti in California. Gli utenti che risiedono nello stato della California hanno diritto alle seguenti informazioni specifiche sui diritti dei consumatori: è possibile contattare l'Unità di assistenza reclami della Divisione dei servizi per i consumatori del Dipartimento dei consumatori per posta all'indirizzo 400 R St., Suite 1080, Sacramento, California, 95814 o telefonicamente al numero 916.445.1254. I residenti in California accettano esplicitamente di rinunciare alla sez. 1542 del Codice Civile della California, che afferma: "Una rinuncia generale non si estende ai reclami di cui il creditore non è a conoscenza o

di cui non sospetta l'esistenza in suo favore al momento della prestazione della rinuncia, che se da questi conosciuti devono avere effettivamente influenzato il suo accordo con il debitore."	
13 RISOLUZIONE	
13.1 <u>I diritti di risoluzione dell'utente.</u> L'utente può recedere dal presente Contratto interrompendo in modo permanente l'uso di Cyberpunk 2077 in qualsiasi momento. La risoluzione non influirà sui diritti o sugli obblighi già esistenti nostri o dell'utente.	Vuoi porre fine al Contratto per sempre? Facile, smetti di giocare a Cyberpunk 2077. Per esperienza, le corp di solito non ti lasciano mai andare via senza problemi, quindi per me questo è un ottimo affare.
13.2 <u>I nostri diritti di risoluzione.</u> Potremmo sospendere o interrompere l'accesso dell'utente a Cyberpunk 2077 e al presente Contratto in caso di violazione sostanziale del presente Contratto, che include una violazione grave e/o che potrebbe causare danni reali a Cyberpunk 2077, agli utenti di Cyberpunk 2077, a CD PROJEKT RED e alle sue consociate, licenziatarie e partner. In particolare, ciò si applica alle regole di Cyberpunk 2077 specificate nella sezione 7 di cui sopra. Cercheremo, ove ragionevolmente possibile, di contattare l'utente per spiegare il motivo e le (possibili) azioni da intraprendere di conseguenza. In caso di sospensione o interruzione dell'accesso dell'utente a Cyberpunk 2077 e al presente Contratto ai sensi della presente sezione, non avremo alcun obbligo o responsabilità nei confronti dell'utente.	Se ti comporti come un pazzo e violi gravemente il presente Contratto, puoi dire addio al tuo accesso a Cyberpunk 2077 (temporaneamente o permanentemente). Questo sarebbe orribile, quindi gioca in modo intelligente e comportati in modo pulito.

13.3 <u>Interruzione di Cyberpunk 2077.</u> Sembra davvero improbabile, ma se siamo tenuti a interrompere la fornitura dell'accesso a Cyberpunk 2077 (interamente o in parte, ad esempio su una particolare piattaforma) in modo permanente e non a causa di una violazione dell'utente, cercheremo di comunicarlo all'utente con un preavviso di almeno centoventi (120) giorni pubblicando una nota sul nostro sito Web. In tal caso, non avremo obblighi o responsabilità futuri nei confronti dell'utente (ciò non influisce su eventuali obblighi o responsabilità preesistenti).	Questo probabilmente non accadrà, ma nel caso in cui succeda e Cyberpunk 2077 smetta di funzionare per sempre, ti verrà comunicato prima che accada.
14 FORZA MAGGIORE	
Nessuno di noi sarà responsabile nei confronti dell'altro in merito a eventuale adempimento, inadempimento o ritardo, interamente o in parte, a causa di Forza maggiore. Il termine "Forza maggiore" indica qualsiasi causa che impedisce a una parte di adempiere a uno o tutti i suoi obblighi che derivano da o sono attribuibili ad azioni, eventi, omissioni o incidenti al di fuori del ragionevole controllo della parte in tal modo impedita, inclusi scioperi, serrate o altri controversie (diverse da tali controversie che coinvolgono la manodopera della parte in tal modo impedita), incidenti nucleari o cause di forza maggiore, guerra o attività terroristiche, sommosse, disordini civili, danni dolosi (esclusi i danni dolosi che coinvolgono i dipendenti della parte interessata o dei rispettivi subappaltatori), conformità con qualsiasi legge od ordine governativo, regola, regolamento o direzione, azione sindacale da parte di dipendenti di qualsiasi fornitore di energia elettrica, guasto di strutture tecniche, hacking, negazione del servizio o altri attacchi informatici, distribuzione di virus informatici, malware o tecnologia simile, pandemie (ad es. COVID-19), incendi, inondazioni o	Terza regola della strada: la sfiga esiste. È un mondo imprevedibile là fuori. Può capitare una cosa folle e inaspettata (guerra, terremoto, alluvione, un'intelligenza artificiale senza scrupoli che abbatte la razza umana e ci soggioga tutti... okay, quest'ultima era uno scherzo... Almeno spero...) e né tu né la corp sarete ritenuti responsabili se tali obblighi non possono essere soddisfatti. Come ho detto, la sfiga esiste.

tempeste o inadempienze di fornitori o subappaltatori.	
15 LEGGE APPLICABILE	
15.1 <u>Per gli utenti che risiedono nell'Unione Europea e in altre parti del mondo (ad eccezione degli Stati Uniti d'America):</u> Noi e l'utente concordiamo che il suo utilizzo di Cyberpunk 2077, e il presente Contratto, ed eventuali problemi da essi derivanti, saranno disciplinati e interpretati in conformità con le leggi polacche ed eventuali controversie in merito saranno esclusivamente sotto la giurisdizione dei tribunali della Polonia. In qualsiasi rivendicazione legale ai sensi del presente Contratto, la parte vincente avrà diritto al rimborso dei costi e delle spese legali. <u>Per gli utenti che risiedono negli Stati Uniti d'America:</u> Nella misura in cui ciò non è trattato dai termini della Risoluzione delle controversie e dell'Arbitrato vincolante nella sezione 16 di seguito, noi e l'utente concordiamo che il suo utilizzo di Cyberpunk 2077, il presente Contratto ed eventuali problemi da essi derivanti saranno considerati come conclusi a Los Angeles, California e disciplinati e interpretati in conformità con le leggi dello Stato della California, Stati Uniti d'America (e, se applicabile, con la legge federale statunitense) senza riguardo alla scelta dei principi di legge. Qualsiasi rivendicazione legale da parte dell'utente avverso CD PROJEKT RED, nella misura in cui non è trattata dai termini della Risoluzione delle controversie e dell'Arbitrato vincolante nella sezione 16 di seguito, sarà presentata esclusivamente in un tribunale statale o federale con sede a Los Angeles, California, che avrà	In termini legali, eventuali richieste/reclami o rivendicazioni in merito al presente Contratto sono soggetti alla legge polacca. Ciò vale per chiunque sul pianeta, a meno che tu non viva negli Stati Uniti d'America. In tal caso, sei invece soggetto alla legge della California. Non ti senti un po' speciale?

giurisdizione in materia per quanto riguarda la controversia tra noi e l'utente, pertanto entrambi acconsentiamo alla giurisdizione esclusiva di tali tribunali. Inoltre, l'utente rinuncia a qualsiasi diritto di sostenere che i tribunali statali e federali di Los Angeles, in California, siano una sede impropria. In qualsiasi rivendicazione legale ai sensi del presente Contratto, la parte vincente avrà diritto al rimborso dei costi e delle spese legali.	
16 RISOLUZIONE DELLE CONTROVERSIE E ARBITRATO VINCOLANTE	
16.1 <u>Controversie</u>. In caso di eventuali dubbi o problemi, speriamo di poterli risolvere rapidamente e amichevolmente attraverso il servizio di assistenza Cyberpunk 2077 accessibile all'indirizzo https://support.cdprojektred.com/en/. Tuttavia, riconosciamo che, occasionalmente, potrebbero verificarsi controversie legali che non sono così facilmente resolvibili. In questa sezione spieghiamo cosa succede in caso di controversia legale.	Problemi o dubbi? Contatta l'assistenza di Cyberpunk 2077. Ne discuteranno con te e, idealmente, risolveranno il problema senza dover ricorrere a un'azione legale. Sai, vorrei esistesse questa opzione a Night City... Oh, ecco il loro indirizzo: https://support.cdprojektred.com/en/

16.2 Risoluzione informale delle controversie.

Noi e l'utente accettiamo di compiere sforzi ragionevoli e in buona fede volti a risolvere eventuali controversie in modo informale. Solitamente, suggeriamo un periodo di risoluzione delle controversie di trenta (30) giorni, a meno che non sussistano circostanze eccezionali. Se la controversia non viene risolta in tale periodo, i passaggi successivi dipendono dal Paese di residenza dell'utente. Se l'utente risiede nell'Unione Europea, potrebbe aver diritto a presentare un reclamo tramite la piattaforma di risoluzione delle controversie online gestita dalla Commissione Europea, i cui dettagli sono disponibili sul sito ec.europa.eu/consumers/odr/.

16.3 Fasi successive per la risoluzione delle controversie (per gli utenti che risiedono nell'**Unione Europea** e in **altre parti del mondo**, ad eccezione degli Stati Uniti d'America).

Noi e l'utente abbiamo il diritto legale di intentare azioni legali l'uno contro l'altro qualora ritenuto necessario. Se l'utente avanza pretese nei confronti di CD PROJEKT RED, è tenuto a inviare una copia fisica indirizzata a "Legal Team, CD PROJEKT S.A., ul. Jagiellońska 74, 03-301, Varsavia, Polonia" nonché una copia digitale all'indirizzo legal@cdprojektred.com.

16.4 Fasi successive per la risoluzione delle controversie (per gli utenti che risiedono negli Stati Uniti d'America).

Arbitrato:

Noi e l'utente accettiamo di risolvere tutte le controversie e i reclami tra di noi in un arbitrato vincolante individuale. Ciò include, senza limitazioni, qualsiasi reclamo derivante dal presente Contratto nonché qualsiasi parte del rapporto tra l'utente e CD PROJEKT RED. **Noi e l'utente concordiamo che qualsiasi reclamo derivante o correlato a Cyberpunk 2077 deve essere presentato entro un (1) anno dalla data di insorgenza dello stesso;** in caso contrario, tale reclamo è definitivamente escluso. La presente sezione si applica se la controversia o il reclamo si basa su contratto, illecito civile, statuto, frode, concorrenza sleale, falsa dichiarazione o qualsiasi altra dottrina giuridica.

Alcune note esplicative da parte nostra: "l'arbitrato" corrisponde a un processo di risoluzione delle controversie consensuale in cui entrambe le parti espongono la loro situazione a un arbitro neutrale (non un giudice o una giuria). L'arbitrato è meno formale del contenzioso in tribunale e applica regole meno formali (di cui parliamo di seguito). Per essere chiari: scegliendo l'arbitrato, noi e l'utente rinunciamo al diritto di avanzare qualsiasi controversia tra di noi in tribunale (davanti a un giudice e/o una giuria). L'utente accetta che le disposizioni del presente comma sopravviveranno alla cessazione del suo accesso a Cyberpunk 2077 e/o del presente Contratto.

Modalità di avvio di un arbitrato:

Se noi o l'utente desideriamo avviare un arbitrato, la parte proponente è tenuta a inviare all'altra parte una comunicazione scritta che illustri la base del reclamo e il rimedio che la parte proponente sta cercando dall'altra parte. Una versione stampata del presente Contratto e di qualsiasi comunicazione fornita in formato elettronico sarà ammissibile nella stessa

IMPORTANTE: Un'altra clausola specifica per ogni Paese. Se vivi negli Stati Uniti d'America, questa sezione riguarda te e la società, e acconsentite all'"arbitrato obbligatorio", resolvendo così le cose senza coinvolgere i tribunali. Se vivi in un altro Paese, questo processo di arbitrato passa da "obbligatorio" a "facoltativo".

A seconda di dove vivi, tu e la corp acconsentite a non portare azioni collettive o altre azioni legali collettive contro i tuoi choomba, l'uno contro l'altro. Le questioni legali saranno gestite seguendo il processo scritto nel testo a lato.

misura e soggetta alle stesse condizioni di altri documenti e registrazioni aziendali originariamente generati e mantenuti in forma stampata. Per quanto riguarda l'utente, è invitato a inoltrare tale comunicazione per posta (Legal Team, CD PROJEKT S.A., ul. Jagiellońska 74, 03-301, Varsavia, Polonia) e per e-mail (legal@cdprojektred.com). Noi o l'utente possiamo avviare un arbitrato in qualsiasi sede AAA ragionevole negli Stati Uniti che sia conveniente per l'utente.

16.5 Regole dell'arbitrato:

Il Federal Arbitration Act statunitense si applica alla presente sezione. L'arbitrato sarà regolato dalle Regole di arbitrato commerciale dell'American Arbitration Association ("AAA") e, ove applicabile, dalle Procedure integrative dell'AAA per le controversie relative ai consumatori, come modificate dal presente Contratto (<http://www.adr.org>). L'arbitro sarà vincolato dal presente Contratto.

L'arbitrato sarà condotto da un unico arbitro dotato di notevole esperienza nella risoluzione delle controversie in materia di proprietà intellettuale e contratti commerciali, che sarà selezionato dall'apposito elenco di arbitri AAA. La determinazione del fatto che una controversia sia soggetta o meno ad arbitrato è disciplinata dal Federal Arbitration Act e decisa da un arbitro piuttosto che da un tribunale. L'AAA amministrerà l'arbitrato, che sarà condotto in lingua inglese. Può essere condotto tramite la presentazione di documenti, per telefono o di persona, in un luogo concordato di comune accordo. L'udienza di arbitrato deve iniziare entro trenta (30) giorni dalla nomina dell'arbitro, salvo diverso accordo tra noi e l'utente. L'AAA avrà il potere di arbitrare la controversia solo tra noi e l'utente, ma non in relazione a terzi ai sensi di tale particolare arbitrato. La decisione su un lodo arbitrale può essere emessa in qualsiasi tribunale avente giurisdizione o può essere

presentata domanda a tale tribunale per l'accettazione giudiziaria di qualsiasi lodo o formula esecutiva, a seconda del caso.

In caso di richiesta inferiore a 10.000 \$, CD PROJEKT RED si impegna a rimborsare la tassa di deposito e la quota dei costi dell'arbitrato (escluse le parcelle degli avvocati o dei periti testimoni), inclusa la quota di compenso dell'arbitro, al termine dell'arbitrato, a meno che l'arbitro non determini le rivendicazioni dell'utente come infondate o i costi sostenuti irragionevoli. Accettiamo di non richiedere le spese legali o le spese dell'arbitrato da noi sostenute, a meno che l'arbitro non determini le rivendicazioni dell'utente come infondate o i costi sostenuti irragionevoli. In caso di richiesta superiore ai 10.000 \$, allora i costi dell'arbitrato, incluso il compenso dell'arbitro, saranno divisi tra noi e l'utente in base alle Regole sull'arbitrato commerciale dell'AAA e alle Procedure integrative dell'AAA per le controversie relative ai consumatori, se applicabili.

Inapplicabilità delle sezioni sulla risoluzione delle controversie e sull'arbitrato:

I requisiti per la risoluzione delle controversie e dell'arbitrato non si applicano a reclami o controversie presentate da noi o dall'utente che si riferiscono a reclami di violazione dei diritti di proprietà intellettuale o reclami di uso non autorizzato, pirateria, furto o appropriazione indebita.

La presente sezione non impedisce all'utente di portare la propria controversia all'attenzione di agenzie governative federali, statali o locali che, se la legge lo consente, possono rivalersi su di noi per suo conto.

16.6 Rinuncia ad azioni collettive.

Nella misura massima consentita dalla legge nazionale o statale applicabile, noi e

l'utente concordiamo di non presentare né partecipare, in alcun caso, a un'azione collettiva o di rappresentanza, a un'azione di procuratore generale privato o un arbitrato collettivo. Nella misura massima consentita dalla legge, ciò significa che: (a) nessun arbitrato sarà connesso ad altri; (b) non sussiste alcun diritto o autorità affinché una controversia sia arbitrata sulla base di un'azione collettiva o utilizzi procedure di azioni collettive; e (c) non sussiste alcun diritto o autorità affinché qualsiasi controversia possa essere portata in qualità di presunta rappresentanza per conto del pubblico in generale o di terzi. Se l'accordo nella presente sezione di non portare o partecipare a un'azione collettiva o di rappresentanza, un'azione di procuratore generale privato o un arbitrato collettivo è ritenuto illegale o inapplicabile, noi e l'utente concordiamo di non trattarla come separabile: l'intera sezione sarà considerata inapplicabile e qualsiasi reclamo o controversia sarà pertanto risolto in tribunale.	
17 VARIE	
Ecco altre “questioni legali” che i nostri avvocati hanno suggerito di includere! 17.1 <u>Separabilità</u>. Se una qualsiasi parte del presente Contratto viene considerata non legalmente applicabile, ciò non influirà sulle parti rimanenti dello stesso. 17.2 <u>Assenza di terzi</u>. Il presente Contratto regola la relazione tra noi e l'utente (e viceversa). Non determina alcun diritto per terze persone, a meno che non sia esplicitamente dichiarato diversamente nel presente Contratto.	Ok, qui si parla di roba piuttosto semplice. L'intera sezione specifica le altre regole per il Contratto. Niente di cui entusiasarsi, solo alcune informazioni autoesplicative in più che alcuni avvocati volevano inserire. Devono sempre avere l'ultima parola, sei d'accordo?

17.3 Altre leggi. Ricordiamo che siamo soggetti a varie leggi e potremmo essere tenuti ad applicare la legge o altri requisiti legali, inclusi i controlli di importazione/esportazione. Noi e l'utente concordiamo che la Convenzione delle Nazioni Unite sui contratti per la vendita internazionale di merci non si applica a Cyberpunk 2077 o al presente Contratto.

17.4 Cessione. Possiamo cedere, subappaltare o trasferire il presente Contratto a terzi o a un altro membro del nostro gruppo, se necessario, per supportare Cyberpunk 2077 nell'ambito di eventuali riorganizzazioni o fusioni o per altri motivi commerciali. In tal caso, ci preoccuperemo di avvisare l'utente.

17.5 Ritardi. Nessun fallimento o ritardo da parte nostra o dell'utente nell'esercizio di qualsiasi diritto o rimedio previsto dal presente Contratto o dalla legge costituirà una rinuncia a tale o qualsiasi altro diritto o rimedio, né precluderà o limiterà l'ulteriore esercizio di tale o qualsiasi altro diritto o rimedio, salvo diversamente specificato nel presente Contratto. Nessun esercizio singolo o parziale di tale diritto o rimedio da parte nostra o dell'utente precluderà o limiterà l'ulteriore esercizio di tale o qualsiasi altro diritto o rimedio.

17.6 Intero accordo. Il presente Contratto, insieme agli altri documenti a cui si fa riferimento, costituisce l'intero accordo tra noi e l'utente in merito al presente Contratto e sostituisce qualsiasi precedente accordo orale o scritto.

18 MODIFICHE AL PRESENTE CONTRATTO

18.1 <u>Modifiche.</u> Possiamo modificare il presente Contratto se lo riteniamo necessario (ad esempio per motivi legali o per riflettere le modifiche in Cyberpunk 2077). In tal caso, renderemo disponibile online il Contratto modificato e faremo ogni ragionevole sforzo per informare l'utente (ad es. inviando un avviso nel gioco).	Quarta regola della strada: tutto cambia. Questo Contratto potrebbe subire modifiche a un certo punto, ma in questo caso, la versione aggiornata verrà messa in rete affinché tutti possano vederla. Le modifiche entreranno in vigore non molto tempo dopo che te ne avranno parlato. Non verrai colto di sorpresa, ok?
18.2 <u>Data vincolante.</u> Una volta modificato il Contratto, esso diventerà legalmente vincolante per l'utente trenta (30) giorni dopo la sua pubblicazione online. Durante questo periodo, l'utente può contattarci all'indirizzo legal@cdprojektred.com in caso di domande specifiche inerenti alle modifiche. Se l'utente non accetta tali modifiche (indipendentemente dal fatto che invia o meno una comunicazione per e-mail), sfortunatamente dovremo richiedere che interrompa l'uso di Cyberpunk 2077. Ci spiace doverlo dire, ma speriamo sia chiaro che per permettere il corretto funzionamento di Cyberpunk 2077, abbiamo bisogno che tutti lo usino secondo le stesse regole invece di applicare regole diverse per ogni utente. Ecco perché invitiamo gli utenti a contattarci in caso di domande o dubbi.	Se vuoi chiedere qualcosa su questi cambiamenti, contatta legal@cdprojektred.com; non vedono l'ora di parlare di queste cose.

Importante: ricorda che la versione integrale è quella legalmente vincolante; il breve riepilogo a destra serve solo per aiutarti a capire meglio la versione legalmente vincolante.

Divertiti a Night City, Choomba.