CYBERPUNK 2077 –CONTRATO DE LICENCIAMENTO DO USUÁRIO FINAL

Última atualização em 10 de dezembro de 2020

Olá e obrigado pelo seu interesse no Cyberpunk 2077! Criamos este Contrato para explicar o que você pode (e não pode) fazer com o Cyberpunk 2077. Simplificamos tanto quanto possível legalmente, com alguns resumos informais breves para ajudar você a entender o que é dito. Os resumos à direita foram feitos por um nativo de Night City, um verdadeiro cyberpunk que sabe o que é o quê na hora de traduzir juridiquês. Mas vale lembrar – é o texto completo à esquerda que importa/obriga legalmente.

RESUMO BREVE:

1. Este é um contrato entre você, caro jogador, e nós, ou seja, a CD PROJEKT RED, referente ao Cyberpunk 2077.
2. Concedemos a você o direito de jogar o Cyberpunk 2077 e esperamos sinceramente que você goste. A gente levou vários anos trabalhando no jogo, então ele é nossa criação e continua sendo nossa propriedade intelectual. Mas isso não vai fazer com que você se divirta menos, né? ;)
3. Você vai encontrar neste Contrato exemplos de coisas que a gente pede que você não faça com o Cyberpunk 2077. Também tem assuntos jurídicos necessários sobre coisas como arbitragem, responsabilidade e tudo que os advogados precisam (mas a gente procura ser o mais justo possível).
4. A gente adora o que os nossos fãs criam, então criamos algumas Diretrizes de Conteúdo de Fãs [<https://cdprojektred.com/fan-content>] para ajudar a mostrar o que pode e o que não pode. Então para ficar claro a todos vocês que fazem Let's Plays e streams, a gente não vê problema nenhum nisso (inclusive se vocês monetizarem esse tipo de conteúdo), desde que vocês sigam as nossas Diretrizes de Conteúdo de Fãs [<https://cdprojektred.com/fan-content>] (exemplo: por favor, não coloquem paywalls no conteúdo).
5. A gente quer que fique claro para você quais dados coletamos (ou não) e para o quê usamos esses dados — e a gente leva isso a sério. Então por favor, confira [nossa Política de Privacidade \[https://regulations.cdprojektred.com/privacy_policy\]](https://regulations.cdprojektred.com/privacy_policy).
6. A gente pode atualizar este Contrato no futuro e, quando isso acontecer, vamos postar uma versão atualizada online. A gente não curte muito regras, mas, se você quebrar elas de forma GRAVE, você pode perder acesso ao jogo (de forma temporária ou permanente). A gente tem certeza de que tudo vai dar certo, mas o pessoal do jurídico disse que o aviso tinha que ser dado.

TEXTO COMPLETO	RESUMO BREVE
1 SOBRE ESTE CONTRATO	

1.1 <u>Este Contrato.</u> Este Contrato de Licenciamento do Usuário Final (ou, resumindo, “Contrato”) é um contrato legalmente vinculante entre você e a CD PROJEKT S.A., com sede em ul. Jagiellońska 74; 03-301, Warsaw, Polônia. Informamos que CD PROJEKT RED é o nome do estúdio desenvolvedor de jogos na CD PROJEKT S.A., então vamos nos referir a nós mesmos neste Contrato como “CD PROJEKT RED” ou “nós”. Este Contrato se aplica ao nosso jogo eletrônico Cyberpunk 2077, incluindo as chaves/códigos do jogo (os quais serão chamados de “Cyberpunk 2077” ou “jogo”).	Então, todo esse papo de corpe à esquerda é bem simples. Isso é tipo um manual de segurança de uma cibernética nova (como se alguém lesse eles, né?). Então, tô aqui pra você entender direitinho. Mas fica ligado no textão à esquerda, é aquilo ali que vale pra lei. Já a minha versão... bem, eu tô aqui pra ajudar. O Contrato todo conta só pro Cyberpunk 2077. Se quiser ver as regras sobre outros jogos da mesma companhia, você vai ter que conferir a papelada legal escrita pra eles.
1.2 <u>Aceitação.</u> Este Contrato obrigará a você e a nós assim que você baixar, instalar ou usar o Cyberpunk 2077 (o que ocorrer primeiro). Se você não concorda com isso, você não tem permissão para baixar, instalar ou usar o Cyberpunk 2077. 1.3 <u>Outros Documentos.</u> Certifique-se também de ler: (a) nossas Diretrizes de Conteúdo de Fãs[https://cdprojektred.com/fan-content] – que explicam o que você pode e o que você não pode fazer com o conteúdo derivado do Cyberpunk 2077 ou baseado nele; (b) nosso <u>Contrato de Usuário</u> [https://regulations.cdprojektred.com/user_agreement] geral da CD PROJEKT RED – que abrange assuntos jurídicos gerais relativos a coisas como suporte técnico e ao cliente, fóruns oficiais, wikis, blogs e serviços de mídias sociais; e (c) nossa <u>Política de Privacidade</u> [https://regulations.cdprojektred.com/privacy_policy] da CD PROJEKT RED – que detalha a coleta, o uso e a proteção de suas informações pessoais pela CD PROJEKT RED. Todos esses documentos integram este Contrato e podemos atualizá-los de tempos em tempos. Você também pode precisar concordar e cumprir com os termos e condições de quaisquer plataformas de	Aliás, se você gosta tanto assim de ler, eles querem que você dê uma olhada nas Diretrizes de Conteúdo de Fãs, no Contrato de Usuário da CD PROJEKT RED e na Política de Privacidade da CD PROJEKT RED. Então vai lá, cai dentro.

distribuição digital que você usar para baixar e jogar o Cyberpunk 2077, como a nossa incrível empresa irmã, a GOG.	
2 RESTRIÇÕES DE IDADE E AVISO DE CONTEÚDO	
2.1 <u>Restrições de Idade.</u> O Cyberpunk 2077 tem classificações de idade mínima (por exemplo, PEGI, ESRB) que podem variar dependendo da sua localização e serão mostradas quando você comprar o Cyberpunk 2077. Você só pode jogar o Cyberpunk 2077 você estiver acima dessa classificação de idade mínima. Se você estiver acima dessa idade mínima e tiver: (a) mais de 18 anos (ou a idade de maioridade no seu país) – então bem-vindo ao Cyberpunk 2077; ou (b) entre 17 e 18 (ou a idade de maioridade no seu país) – antes de dar a você nossas boas-vindas, por favor peça aos seus pais ou responsáveis para conferir e aprovar este Contrato em seu nome (porque em alguns países, as pessoas abaixo de uma certa idade não podem celebrar legalmente de forma plena contratos como este Contrato). Além disso, eles devem supervisionar o seu uso do Cyberpunk 2077. Caso você tenha menos de 17 anos ou a classificação de idade mínima aplicável no seu país, você não pode baixar, jogar ou usar o Cyberpunk 2077. Mas esperamos receber você em Night City no futuro!	Que fofo. Então, o jogo tem esse negócio de idade mínima, tá ligado? Então, se tu quiser entrar em Night City — cara, eu tô segurando o riso aqui — você tem que ter idade pra isso. Geralmente é mais de 18, mas, tipo, se você mora em algum lugar que diz que é mais de 17 e você só tem 17, então tem que pedir supervisão dos seus responsáveis. Sério. Não vai inventar moda!
2.2 <u>Aviso de Conteúdo.</u> O Cyberpunk 2077 contém cenas e imagens de violência, sexualidade e uso de drogas, o que pode incomodar algumas pessoas. Se você tem sensibilidade a esse tipo de conteúdo ou se esse tipo de conteúdo causa algum tipo de reação em você, fique sabendo disso antes de começar a jogar o jogo.	Ah, e tem um aviso aqui de que o Cyberpunk 2077 tem uns negócios bem macabros rolando. Agora a coisa ficou séria.
3 USANDO O CYBERPUNK 2077	

3.1 <u>Licença</u>. A CD PROJEKT RED dá a você uma licença pessoal, limitada, revogável, não exclusiva, intransferível e que não pode ser cedida para exibir, visualizar, baixar, instalar, jogar e usar o Cyberpunk 2077 em seu computador pessoal, console de videogame e/ou outros dispositivos/plataformas que sejam explicitamente autorizados pela CD PROJEKT RED (cuja lista está disponível aqui [https://www.cyberpunk.net/]), dependendo do dispositivo/sistema/plataforma particular para o qual que você tenha comprado o jogo. Essa licença é apenas para seu uso pessoal (então você não pode dar, 'vender', emprestar, presentear, ceder, sublicenciar ou transferir ela de outro modo para outras pessoas) e não dá a você nenhum direito de propriedade sobre o Cyberpunk 2077.	Você comprou esse jogo, então tem o direito de jogar no sistema/dispositivo/plataforma pro qual você comprou — e só nesse sistema/dispositivo/plataforma. Simples assim.
3.2 <u>Aviso de Convulsões</u>. O Cyberpunk 2077 pode conter luzes e imagens intermitentes, que podem induzir ataques epiléticos. Se você ou qualquer pessoa em sua cada tiver condição de epilepsia, por favor, consulte o seu médico antes de jogar o Cyberpunk 2077. Se você sentir tontura, visão alterada, contrações nos olhos ou nos músculos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões ao jogar, suspensa o uso imediatamente e consulte o seu médico.	Mais um aviso aqui — e bem importante também! Se você ou mais alguém que mora com você tem condição de epilepsia, lembra de falar com o seu médico antes de jogar o Cyberpunk 2077.
4 REQUISITOS MÍNIMOS E MONITORAMENTO	
4.1 Requisitos Mínimos. O Cyberpunk 2077 tem requisitos mínimos dependendo do dispositivo/sistema/plataforma de sua escolha, os quais serão notificados a você na página da loja do Cyberpunk 2077 aplicável. Por favor, verifique se você cumpre esses requisitos antes de comprar o jogo! Não há GDD ou proteção contra cópia de tipo algum no Cyberpunk 2077, mas alguns fabricantes de dispositivos/sistemas/plataformas usam tecnologias de segurança que estão fora do nosso controle.	Primeira regra das ruas: aprenda a andar antes de correr. O Cyberpunk 2077 tem requisitos mínimos dependendo do sistema/dispositivo/plataforma em que você estiver jogando. Então se liga antes de sair gastando seus edinhos, já é?

4.2 Monitoramento. Para melhorar sua experiência no jogo, para impedir as coisas proibidas pela seção 7 abaixo, proteger a integridade do Cyberpunk 2077 e fazer valer este Contrato, podemos implantar ferramentas de software que funcionam em segundo plano no seu dispositivo ou em dispositivos/periféricos relacionados quando você usa o Cyberpunk 2077. Algumas dessas ferramentas de software serão opcionais e só vamos implantá-las se você houver concordado. Porém, se precisarmos introduzir alguma ferramenta de software obrigatória, vamos avisar você primeiro (por exemplo, no jogo ou pelo website do Cyberpunk 2077). Você pode encontrar mais detalhes sobre isso em nossa Política de Privacidade.	Eles tão falando que precisam implementar uns softwares/ferramentas de segundo plano pra monitorar o jogo e garantir que o Cyberpunk 2077 rode sempre liso. Quando eles forem opcionais, só vão funcionar se você concordar. Você que dá o sinal verde. Quando eles forem obrigatórios, bem, eles vão ser diretos e avisar primeiro. Eles não vão chegar te espionando nem nada do tipo.
5 PATCHES, ATUALIZAÇÕES E MUDANÇAS	
Podemos (mas não somos obrigados a) efetuar patches, atualizações ou mudanças no Cyberpunk 2077 ao longo do tempo (por exemplo, para acrescentar ou retirar recursos, para solucionar bugs de software ou para balancear o jogo). Isso vai resultar em atualizações obrigatórias e/ou automáticas e versões mais antigas, não atualizadas, podem se tornar inutilizáveis com o tempo. Podemos precisar desses direitos para manter o Cyberpunk 2077 funcionando de forma eficiente e nos reservamos o direito de fazer isso sem aviso ou responsabilidade para com você.	Mesmo a cibernética mais possante precisa de algum cuidado. Vai ter patches e atualizações pro Cyberpunk 2077, e eles vão ajudar a funcionar melhor. É isso que tu quer, né?
6 PROPRIEDADE E DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL	
6.1 <u>Propriedade do Cyberpunk 2077.</u> O Cyberpunk 2077, incluindo seus componentes visuais, personagens, enredos, artes, animações, designs, itens, músicas e efeitos sonoros, diálogos, gráficos, código de computador, interface de usuário, aparência e sensação, mecânicas de jogo, jogabilidade, áudio, vídeo, texto, layout, bancos de dados, dados e todos os demais conteúdos e todos os Direitos de Propriedade Intelectual (definidos abaixo) e outros direitos legais e de exploração relacionados a eles, são de propriedade da CD PROJEKT RED ou os licenciamos de terceiros. Todos os direitos	Só lembrando que o Cyberpunk 2077 é propriedade/licenciado pela CD PROJEKT RED. Claro, você pode chegar quebrando tudo nas ruas de Night City, mas se quiser usar elementos do jogo fora dele — tem que ouvir as regras do corpe neste e em outros documentos, beleza?

sobre o Cyberpunk 2077 são reservados, exceto conforme explicamos neste Contrato. Você não pode usar ou explorar nenhuma parte do Cyberpunk 2077, exceto conforme explicado neste Contrato e em nossas Diretrizes de Conteúdo de Fãs. O Cyberpunk 2077 e seus Direitos de Propriedade Intelectual são protegidos por direitos autorais, marcas e outras leis de propriedade intelectual em todo o mundo.

“Direitos de Propriedade Intelectual” significa todos e quaisquer direitos autorais, marcas de produto, marcas de serviço, aparência do produto, nomes de marcas, logos, rentabilidade futura, *get up*, nomes comerciais, empresariais ou de domínio, direitos sobre desenhos, direitos sobre personagens, direitos sobre *get-up*, direitos sobre bancos de dados, patentes, direitos sobre invenções, *know-how*, segredos comerciais e informações sigilosas, direitos sobre softwares de computador (incluindo código-fonte e código-objeto), direitos morais, direitos de autor, direitos de publicidade, direitos de exibição, direitos de sincronização, direitos mecânicos, direitos de publicação, aluguel, empréstimo e transmissão e outros direitos de propriedade intelectual e exploração de caráter similar ou correspondente que possam existir agora ou no futuro em qualquer parte do mundo, em todos os casos, registrados ou registráveis (ou não), incluindo todos os pedidos deferidos e todos os pedidos de registro, divisão, continuação, reexpedição, renovações, prorrogações, restaurações e reversões relacionados a quaisquer dos mesmos.

6.2 Propriedade de Terceiros. A CD PROJEKT RED respeita os direitos de propriedade intelectual de terceiros. Caso você creia que sua obra foi infringida no Cyberpunk 2077 ou através dele, por favor, entre em contato conosco através do e-mail legal@cdprojektred.com.

7 REGRAS PARA USAR O CYBERPUNK 2077

Há algumas outras regras a serem seguidas caso você queira jogar o Cyberpunk 2077. Por favor, leia as regras abaixo e as Diretrizes de Conteúdo de Fãs[<https://cdprojektred.com/fan-content>], uma vez que não as seguir será considerado uma 'violação grave' deste Contrato, o que pode levar à suspensão e/ou ao encerramento do seu acesso ao Cyberpunk 2077. Em casos particularmente graves, reservamo-nos o direito de proibir o seu acesso futuro ao Cyberpunk 2077 e a nossos outros jogos e serviços.

Aqui estão as regras:

- a) Diversão Pessoal. Use o Cyberpunk 2077 apenas para sua diversão pessoal e não para fins comerciais, a menos que o contrário seja permitido explicitamente em nossas Diretrizes de Conteúdo de Fãs.
- b) Lei Aplicável. Você deve cumprir todas as leis e regulamentos aplicáveis ao usar o Cyberpunk 2077.
- c) Não Transferência. Não tente copiar, alugar, comprar, vender, emprestar, compartilhar, arrendar, sublicenciar, transferir, distribuir, publicar ou exibir publicamente o Cyberpunk 2077 ou quaisquer de seus direitos previstos neste Contrato de nenhuma forma que não seja autorizada expressamente neste Contrato. Também não roube ou se aproprie indevidamente de chaves/códigos do jogo (todos os quais continuam sendo de nossa propriedade). Caso você acredite que qualquer uma dessas coisas tenha acontecido com você, entre em contato com

Que nem plugar numa neurodança de primeira, o Cyberpunk 2077 é pro seu próprio prazer. Não seja otário de estragar a diversão aloprando com as regras dos corpes no texto aí do lado.

<https://support.cdprojektred.com/en/>.

- d) Uso Técnico Indevido. Não modifique, funda, distribua, traduza, não faça engenharia reversa e nem tente obter ou usar código fonte do Cyberpunk 2077, decompilar ou desmontar o Cyberpunk 2077, a menos que a lei aplicável permita isso especificamente.
- e) Hacking e Trapaças. Não crie, use, disponibilize e/ou distribua trapaças. Por trapaças, queremos dizer coisas como abuso de recursos, softwares de automatização, robôs, *bots*, *hacks*, *spiders*, *spywares*, *scripts*, *trainers*, ferramentas de extração ou outros softwares que interajam com o Cyberpunk 2077 ou o afetem de qualquer forma (incluindo quaisquer programas de terceiros não autorizados que coletem informações sobre o Cyberpunk 2077 por leitura de áreas de memória usadas pelo Cyberpunk 2077 para armazenar informações).
- f) Serviços da CD PROJEKT RED. Não interrompa ou interfira de modo deliberado ou malicioso com os serviços da CD PROJEKT RED, como suporte técnico ou ao cliente e nem se passe por membro da CD PROJEKT RED.
- g) Sistemas de TI da CD PROJEKT RED. Não interfira de modo deliberado ou malicioso, não perturbe e nem acesse áreas restritas de um software ou servidores de rede da CD PROJEKT RED ou de terceiros, inclusive por meio de *tunnelling*, inserção ou injeção de código, negação de serviço, modificação

ou alteração do software, uso de qualquer outro software similar junto com o software da CD PROJEKT RED, através de emulação de protocolo ou através de criação ou uso de servidores privados ou quaisquer serviços análogos relacionados ao Cyberpunk 2077.

- h) Mineração de Dados. Não intercepte, minere ou colete dados ou informações pessoais ou confidenciais do Cyberpunk 2077.

- i) Nomes. Não use os nomes da 'CD PROJEKT RED', do 'CYBERPUNK 2077' ou outros nomes, logos ou marcas do grupo CD PROJEKT RED para nenhum fim não autorizado.

- j) Conteúdo Infringente. Não faça nada relacionado ao Cyberpunk 2077 que infrinja qualquer direito autoral, marca, patente, segredo comercial, privacidade, publicidade ou outros direitos.

- k) Código Malicioso. Não carregue nenhum arquivo que contenha qualquer código malicioso, incluindo vírus, *spywares*, cavalos de Troia, *worms*, bombas-relógio, dados intencionalmente corrompidos, quaisquer outros arquivos que contenham código malicioso ou que possa danificar ou interferir de qualquer forma com a operação do Cyberpunk 2077.

- l) Restrições Geográficas. Pedimos que você siga as restrições, requisitos ou regras geográficos ou

regionais, de língua ou local aplicáveis referentes ao Cyberpunk 2077. m) <u>Seja legal!</u> Não faça ou diga nada e nem use o Cyberpunk 2077 de nenhuma forma que seja ou possa ser considerada racista, assediadora, xenofóbica, sexista, discriminatória, abusiva, difamatória ou que seja ofensiva ou ilegal de outro modo.	
8 CONTEÚDO DE FÃS	
Por favor, consulte nossas Diretrizes de Conteúdo de Fãs [https://cdprojektred.com/fan-content] para obter informações sobre quando/como você pode criar conteúdo do Cyberpunk 2077 gerado pela comunidade (por exemplo, arte de fãs, websites, vídeos/streams/Let's Plays, mods etc.) e como tratamos tal conteúdo no que se refere a propriedade e licenciamento.	Quer fazer umas paradas maneiras inspiradas no Cyberpunk 2077? Abre o olho. Leia as Diretrizes de Conteúdo de Fãs pra você ficar sabendo como as coisas funcionam.
9 FEEDBACK E RELATOS DE FALHAS	
9.1 <u>Feedback.</u> Adoramos receber feedback da comunidade, então se você quiser compartilhar sua experiência, entre em contato com a equipe de suporte em https://support.cdprojektred.com/en/. Por favor, lembre-se que podemos optar por não usar ou aceitar sugestões de jogadores e não podemos aceitar nenhuma responsabilidade por elas. Se, de algum modo, incorporarmos uma sugestão ou algo semelhante a ela ao jogo ou em torno do jogo, não temos nenhuma obrigação de reembolsar ou compensar você (financeiramente ou de outra forma).	Olha só, um corpe que escuta. Já viu isso? Eles querem ouvir seu feedback sobre o Cyberpunk 2077, mas não garantem que vão fazer o que você disser. Mas não esquentar a cabeça, às vezes, não é pra ser.

9.2 <u>Relatórios de Falhas</u>. Caso algo dê errado com o Cyberpunk 2077, podemos pedir que você envie um relatório de registro de erro a fim de melhorar o código do jogo para uso futuro. Esses relatórios são opcionais e podem incluir alguns dados pessoais (para mais informações, por favor, consulte nossa Política de Privacidade).	Se alguma coisa com o Cyberpunk 2077 der ruim (tipo um trilha-rede dos Garotos Vodus detonando o sistema, ou algo maluco do tipo), você pode mandar um relatório de falhas pra eles. Vai ser útil.
10 CONTEÚDO DE TERCEIROS E SERVIÇOS EXTERNOS	
Você pode obter links nossos para websites ou conteúdo de terceiros através do Cyberpunk 2077. Você também pode acessar o Cyberpunk 2077 através de diferentes dispositivos/sistemas/plataformas. Usá-los fica a seu critério – não podemos prometer que eles funcionarão, como eles serão ou se eles são gratuitos. Dispositivos/sistemas/plataformas diferentes também podem estar sujeitos aos seus próprios termos legais, os quais você deve certificar-se de ler antes de usar.	A Rede é um lugar bem grande. Até os trilha-redes mais habilidosos são pegos por algumas das coisas que você vê por aí. Então fica esperto: se você clicar num link que te leva pra fora do mundo do futuro sombrio — bem, nem o poder dos corpes vai poder cuidar de você. Então se cuida, cyberpunk.
11 GARANTIAS	
11.1 <u>Nossas Garantias</u>. Garantimos que: (a) temos o direito de celebrar este Contrato e de conceder a você a licença para usar o Cyberpunk 2077 na seção 3; (b) tomaremos cuidado razoável com o Cyberpunk 2077 e seu uso dele; e (c) envidaremos esforços razoáveis para cumprir com as leis aplicáveis no cumprimento de nossas obrigações para com você ao abrigo deste Contrato. 11.2 <u>Suas Declarações e Garantias</u>. Você declara e garante que tem pleno poder e capacidade de celebrar este Contrato e que seguirá integralmente os seus termos.	Segunda regra das ruas: negócios são negócios. Essa parte diz que eles fazem um ‘contrato vinculante’ sobre o Cyberpunk 2077 com você. Eles não vão te deixar na pista e vão tomar ‘cuidado razoável’ sobre o seu uso do jogo. Que gracinha — dá licença enquanto eu enxugo o olho aqui.

12 RESPONSABILIDADE

Esta seção 12 não se aplica a você se você for um residente da União Europeia ou de países cujas leis proibam especificamente as seguintes limitações de responsabilidade, mas ela se aplica a você se você residir em outro lugar, inclusive nos Estados Unidos da América.

12.1 Nossas Ressalvas. O seu uso do Cyberpunk 2077 se dá por seu próprio risco. Exceto conforme descrito em outras partes deste Contrato, a CD PROJEKT RED e suas coligadas, parceiros e licenciantes eximem-se de quaisquer garantias ou declarações implícitas ou expressas referentes ao Cyberpunk 2077. O Cyberpunk 2077 é fornecido a você como se encontra e conforme disponível, sem garantias ou declarações de qualquer natureza, expressas ou implícitas, e não somos responsáveis por qualquer perda, dano ou lesão de qualquer tipo que decorram do seu uso ou incapacidade de uso do Cyberpunk 2077. Até o limite mais amplo permitido pela lei aplicável, nos eximimos de todas as garantias, expressas ou implícitas, que possam se aplicar ao Cyberpunk 2077, incluindo: garantias implícitas de titularidade, não infração, comerciabilidade, qualidade satisfatória, adequação para uma finalidade particular, quaisquer garantias advindas do decurso dos negócios ou do decurso do cumprimento ou uso do comércio, isenção de vírus ou erros ou defeitos, e/ou quaisquer garantias quanto à exatidão, legalidade, confiabilidade ou qualidade de qualquer conteúdo ou informação contidos no Cyberpunk 2077. Não garantimos que o Cyberpunk 2077 será ininterrupto ou

Essa parte aqui é toda sobre responsabilidade legal entre você e o corpe. Tem que saber qual é a de cada um, né?

Apesar dos melhores esforços, de vez em quando uma tecnologia de primeira que nem essa não funciona sempre como você quer — mesmo depois de testar e tudo mais.

Os corpes deixaram claro que não têm responsabilidade por como o Cyberpunk 2077 funciona, e não tá fazendo nenhuma promessa que obrigue eles legalmente sobre esse tipo de coisa em geral.

Mas se as coisas ficarem *bem* feias e você for culpado por alguma violação séria deste Contrato, aí eles vão querer que você “indenize” eles. Ladainha de corpe que quer dizer que você tem que compensar eles financeiramente se rolar algo muito sério. Então tenta não violar nada, fica a dica.

Mais uma informação aqui: essas cláusulas não valem pra quem mora na UE ou em outros países aplicáveis.

livre de erros, que defeitos serão corrigidos, ou que o jogo será livre de vírus ou outros componentes nocivos.

12.2 Nossa Limitação de Responsabilidade. Até o limite máximo permitido pela lei aplicável, a CD PROJEKT RED e suas coligadas, parceiros e licenciantes não terão responsabilidade para com você por qualquer perda de lucro, cobranças ou despesas, perda de dados ou qualquer corrupção ou perda de informação ou qualquer perda de oportunidade empresarial ou qualquer perda ou dano de natureza especial, indireta, punitiva, exemplar ou consequente ou interrupção de qualquer tipo, em qualquer caso, seja com base em violação de contrato, ilícito civil (inclusive negligência, violação de dever legal, violação de contrato, violação de garantia ou responsabilidade estrita), declaração falsa, restituição ou de outras formas, independentemente de a parte em questão ter sido informada sobre a possibilidade de tal dano.

12.3 NOSSO LIMITE DE RESPONSABILIDADE. ATÉ O LIMITE MÁXIMO PERMITIDO PELA LEI APLICÁVEL, A RESPONSABILIDADE TOTAL DA CD PROJEKT RED E DE SUAS COLIGADAS, PARCEIROS E LICENCIANTES PARA COM VOCÊ EM RELAÇÃO AO CYBERPUNK 2077 OU A ESTE CONTRATO NÃO EXCEDERÁ EM HIPÓTESE ALGUMA UM VALOR IGUAL À QUANTIA CONCRETAMENTE PAGA POR VOCÊ A NÓS (SE HOVER) EM RELAÇÃO ÀS QUESTÕES SUBJACENTES A QUAISQUER REIVINDICAÇÕES. O SUPRACITADO É SUA TUTELA ÚNICA E EXCLUSIVA EM RELAÇÃO A ESTE CONTRATO

12.4 Sua Indenização para Nós. Você se compromete a indenizar e proteger a CD PROJEKT RED e suas coligadas, licenciadas e parceiros (e mantê-los indenizados e protegidos), mediante solicitação, contra todos os danos, responsabilidades, reivindicações e despesas, inclusive honorários advocatícios, em relação a: (a) qualquer violação suposta ou real deste Contrato por você; (b) o uso do Cyberpunk 2077 por você ou por qualquer pessoa em seu nome; e (c) infração dos Direitos de Propriedade Intelectual da CD PROJEKT RED, e de suas coligadas, licenciadas e parceiros. Caso reivindicações sejam apresentadas contra nós, então você cooperará plenamente conosco, e nos reservamos o direito de assumir e conduzir a defesa delas. Você não firmará acordo em tais reivindicações, no todo ou em parte, sem o nosso consentimento prévio por escrito.

12.5 Medidas Liminares. Você concorda que qualquer perda, dano ou lesão que você sofra não é irreparável e que outras tutelas serão adequadas, de modo que você não terá direito a medidas liminares ou outras medidas judiciais de obrigação de fazer contra a CD PROJEKT RED e suas coligadas, licenciadas e parceiros.

12.6 Residentes da Califórnia. Caso você resida no estado da Califórnia, você tem direito às seguintes informações específicas de direitos do consumidor: você pode entrar em contato com a Unidade de Assistência de Reclamações da Divisão de Serviços ao Consumidor do Departamento de Assuntos do Consumidor por correspondência para 400 R St., Suite

1080, Sacramento, Califórnia, 95814, ou pelo telefone 916.445.1254. Os residentes da Califórnia concordam expressamente em renunciar à Sec. 1542 do Código Civil da Califórnia, que prevê que: “Uma quitação geral não se estende às reivindicações que o credor não conheça ou suspeite existirem em seu favor no momento da assinatura da quitação que, se conhecidas por ele, teriam afetado de forma concreta seu acordo com o devedor”.	
13 RESCISÃO	
13.1 <u>Seus Direitos de Rescisão.</u> Você pode rescindir este Contrato parando de usar permanentemente o Cyberpunk 2077 a qualquer momento. A rescisão não afetará direitos ou obrigações nossos ou seus já existentes.	Quer acabar com o Contrato de vez? Moleza, é só parar de jogar o Cyberpunk 2077. A minha experiência é que os corpes não costumam te deixar ir embora assim de boa, então, se tu me perguntar, eu acho que é um bom negócio.
13.2 <u>Nossos Direitos de Rescisão.</u> Podemos suspender ou rescindir o seu acesso ao Cyberpunk 2077 e este Contrato se você violar de forma grave este Contrato, o que inclui uma violação que seja séria e/ou que possa causar danos reais ao Cyberpunk 2077, aos usuários do Cyberpunk 2077, à CD PROJEKT RED e às suas coligadas, licenciantes e parceiros. Em particular, isso se aplica às regras do Cyberpunk 2077 que especificamos na seção 7 acima. Quando razoavelmente possível, tentaremos entrar em contato com você para explicar por que fizemos isso e o que (se for o caso) você pode fazer como resultado. Caso suspendamos ou encerremos o seu acesso ao Cyberpunk 2077 e rescindamos este Contrato nos termos desta seção, então não teremos nenhuma obrigação ou responsabilidade para com você.	Se você sair agindo que nem um mané e violar feio este Contrato, então pode dizer adeus pro seu acesso ao Cyberpunk 2077 (de forma temporária ou permanente). Isso não ia ser legal, então joga esperto e joga limpo.

13.3 <u>Descontinuação do Cyberpunk 2077.</u> Parece muito improvável, mas se precisarmos parar de fornecer acesso ao Cyberpunk 2077 (no todo ou em parte – por exemplo, em uma plataforma particular) em caráter permanente e não por causa de alguma violação sua, tentaremos dar aviso a você com pelo menos 120 (cento e vinte) dias de antecedência postando um aviso em nosso website. Nesse caso, não teremos nenhuma obrigação ou responsabilidade futura para com você (isso não afeta nenhuma obrigação ou responsabilidade pré-existente).	Provavelmente isso não vai rolar, mas se der ruim e o Cyberpunk 2077 parar de funcionar de vez, eles vão te avisar antes que aconteça.

14 FORÇA MAIOR

Nenhum de nós será responsável para com o outro por qualquer cumprimento, descumprimento ou atraso, no todo ou em parte, devido a Força Maior. “Força Maior” significa qualquer causa que impeça uma parte de executar todas ou quaisquer de suas obrigações que decorra (ou seja atribuível a) atos, eventos, omissões ou acidentes além do controle razoável da parte impedida, inclusive greves, locautes ou outras disputas industriais (diversas de qualquer disputa que envolva a mão-de-obra da parte impedida), acidentes nucleares ou casos fortuitos, guerras ou atividades terroristas, tumultos, comoção civil, danos maliciosos (exceto dano malicioso que envolva os empregados da parte afetada ou seus subcontratados), cumprimento de qualquer lei ou ordem, regra, regulamento ou instrução governamental, ação industrial por empregados de fornecedores de energia elétrica, falha de instalações técnicas, <i>hacking</i>, negação de serviço ou outro ataque de TI, implantação de <i>malware</i> de vírus de TI, ou tecnologia similar, pandemias (por exemplo, COVID-19), incêndios, enchentes ou tempestades ou mora de fornecedores ou subcontratados.	Terceira regra das ruas: às vezes, dá m****. É um mundo imprevisível lá fora. Se acontecer algo louco e inesperado (tipo guerra, terremoto, enchente, IAs desgovernadas querendo dominar a raça humana e tal — ok, essa última foi de zoeira... espero...) então nem você, nem os corpes serão responsáveis quando essas obrigações não puderem ser cumpridas. Como eu falei: às vezes, dá m****.

15 LEI DE REGÊNCIA

15.1 Caso você resida na União Europeia e em outras partes do mundo (mas não nos Estados Unidos da América):

Você e nós concordamos que o seu uso do Cyberpunk 2077 e este Contrato, bem como quaisquer questões decorrentes deles, serão regidos e interpretados de acordo com as leis da Polônia e qualquer disputa nesse sentido se dará exclusivamente sob a competência da justiça da Polônia. Em qualquer reivindicação legal nos termos deste Contrato, a parte vencedora terá direito a honorários advocatícios e despesas.

Caso você seja residente dos Estados Unidos da América:

Conforme não abrangido pelos termos de Resolução de Disputas e Arbitragem Vinculante na seção 16 abaixo, você e nós concordamos que o seu uso do Cyberpunk 2077, este Contrato, bem como quaisquer questões que decorram deles, serão considerados firmados em Los Angeles, Califórnia e regidos e interpretados de acordo com as leis do Estado da Califórnia, Estados Unidos da América (e, caso aplicável, a lei federal dos EUA) desconsiderando-se os princípios de escolha de leis. Qualquer reivindicação legal por você contra a CD PROJEKT RED, conforme não abrangida pelos termos de Resolução de Disputas e Arbitragem Vinculante na seção 16 abaixo, será realizada exclusivamente na justiça estadual ou federal localizada em Los Angeles, Califórnia, a qual terá competência sobre a matéria referente à disputa entre você e nós e, portanto, ambos consentimos com a competência exclusiva desses órgãos jurisdicionais. Ademais, você renuncia a quaisquer direitos de alegar que a

Legalmente, quaisquer dúvidas/reclamações ou reivindicações que você tiver sobre este Contrato são resolvidas pela lei polonesa. Isso vale pra todo mundo no planeta — quer dizer, menos se você morar nos Estados Unidos da América. Aí fica valendo a lei da Califórnia. Tu não é especial?

justiça estadual e a justiça federal em Los Angeles, Califórnia, são foros devidos. Em qualquer reivindicação legal prevista neste Contrato, a parte vencedora terá direito aos seus honorários advocatícios e despesas.	
16 RESOLUÇÃO DE DISPUTAS E ARBITRAGEM VINCULANTE	
16.1 <u>Disputas</u>. Caso você tenha preocupações ou problemas conosco, esperamos poder resolvê-las de forma rápida e amigável através do serviço de suporte do Cyberpunk 2077 acessível em https://support.cdprojektred.com/en/. Porém, reconhecemos que ocasionalmente pode haver disputas legais que não sejam resolvidas tão facilmente. Nesta seção, explicamos o que acontece se houver uma disputa legal.	Dúvidas ou preocupações? Fale com o suporte do Cyberpunk 2077. Eles vão conversar contigo e, se tudo der certo, resolver a parada sem ter que ir pra justiça. Sabe como é, eu queria que a gente tivesse esse tipo de opção em Night City... Ah, aqui o endereço deles: https://support.cdprojektred.com/en/

16.2 Resolução Informal de Disputas.

Nós e você concordamos em envidar esforços razoáveis e de boa-fé para solucionar qualquer disputa entre nós informalmente. Normalmente, sugeriríamos que esse período de resolução de disputas dura 30 (trinta) dias, a menos que haja circunstâncias excepcionais. Caso ela não seja resolvida nesse tempo, as próximas etapas dependem de onde você mora. Se você residir na União Europeia, você pode ter direito a apresentar uma reclamação através da Plataforma de Resolução de Disputas Online operada pela Comissão Europeia, cujos detalhes podem ser encontrados em ec.europa.eu/consumers/odr/.

16.3 Próximas Etapas da Resolução de Disputas (caso você viva na **União Europeia** ou em **outras partes do mundo**, mas não nos Estados Unidos da América).

Você e nós temos o direito legal de mover ação judicial um contra o outro caso consideremos necessário. Se você mover ação contra a CD PROJEKT RED, você deve enviar uma cópia física para “Legal Team, CD PROJEKT S.A., ul. Jagiellońska 74, 03-301, Warsaw, Polônia” bem como uma cópia digital para legal@cdprojektred.com.

16.4 Próximas Etapas da Resolução de Disputas (caso você viva nos Estados Unidos da América).

Arbitragem:

Nós e você concordamos em solucionar todas as disputas e reivindicações entre nós por meio de arbitragem vinculante individual. Isso inclui, sem limitação, quaisquer reivindicações decorrentes deste Contrato, qualquer parte do relacionamento entre você e a CD PROJEKT RED. **Nós e você concordamos que qualquer reivindicação decorrente do Cyberpunk 2077 ou a ele relacionada deve ser realizada dentro de 1 (um) ano após o surgimento da reivindicação;** caso contrário, tal reivindicação fica impedida em caráter permanente. Esta seção se aplica independentemente de a disputa ou reivindicação se basear em contrato, ilícito civil, lei, fraude, concorrência desleal, declaração falsa ou qualquer outro instituto jurídico.

Algumas observações explicativas nossas: "arbitragem" é um processo de resolução de disputas consensual em que ambas as partes apresentam seu caso a um árbitro neutro (não a um juiz ou júri). A arbitragem é menos formal que o litígio judicial e tem menos regras formais (que abordamos abaixo). Para que fique claro entre nós: ao escolher a arbitragem, você e nós abrimos mão do direito de ter qualquer disputa entre você e nós apreciada em juízo (perante um juiz ou um júri). Você concorda que as disposições deste parágrafo subsistirão a qualquer encerramento do seu acesso ao Cyberpunk 2077 e/ou rescisão deste Contrato.

Como iniciar uma arbitragem:

Caso qualquer um de nós queira dar início à arbitragem, então a parte iniciadora deve enviar à outra parte um aviso por escrito estabelecendo o fundamento da reivindicação e qual tutela a parte iniciadora pretende obter da outra parte. Uma versão impressa deste

IMPORTANTE: Outro negócio de país aqui. Se você mora nos Estados Unidos da América, essa seção é sobre você e a empresa concordando com 'arbitragem obrigatória' — resolver as coisas sem botar a justiça no meio. Se você mora em qualquer outro país, então esse rolo de processo arbitragem passa de 'obrigatória' pra 'opcional'.

Dependendo de onde você mora, você e os corpos concordam em não mover ação de classe ou outras ações legais coletivas com os seus parceiros, um contra o outro. Questões legais vão ser resolvidas seguindo o processo no texto dos corpos aqui do lado.

Contrato e de qualquer aviso enviado em formato eletrônico será admissível da mesma forma e sujeita às mesmas condições que outros documentos e registros empresariais gerados originalmente e mantidos em formato impresso. Caso você nos envie um aviso, por favor, envie por correio (para Legal Team, CD PROJEKT S.A., ul. Jagiellońska 74, 03-301, Warsaw, Polônia) e por e-mail (para legal@cdprojektred.com). Você ou nós podemos interpor processo arbitral em qualquer local razoável da AAA nos Estados Unidos que seja conveniente a você.

16.5 Regras para a arbitragem:

A Lei Federal de Arbitragem dos EUA se aplica a esta seção. A arbitragem será regida pelas Regras Comerciais de Arbitragem da American Arbitration Association (“AAA”) e, quando aplicável, pelos Procedimentos Suplementares da AAA para Disputas Relacionadas ao Consumidor, conforme modificados por este Contrato (<http://www.adr.org>). O árbitro será vinculado a este Contrato.

A arbitragem será conduzida por um único árbitro com experiência substancial em solução de disputas sobre propriedade intelectual e contratos comerciais, o qual será selecionado na lista cabível de árbitros da AAA. A determinação sobre se uma disputa está sujeita a arbitragem será regida pela Lei Federal de Arbitragem e determinada por um árbitro e não por um juízo. A AAA administrará a arbitragem e ela será realizada na língua inglesa. Ela poderá ser conduzida através da apresentação de documentos, por telefone, ou pessoalmente em um local mutuamente acordado. A audiência de arbitragem deverá começar em 30 (trinta) dias a contar na nomeação do árbitro, a menos que acordado de outra forma por você e por nós. A AAA terá poderes apenas para arbitrar a disputa entre você e nós e não em relação a outras pessoas sob essa arbitragem em particular. A sentença referente a uma condenação

proferida pelo árbitro poderá ser levada a qualquer juízo competente ou um requerimento poderá ser feito a tal juízo visando a aceitação judicial da condenação e a execução, conforme o caso.

Caso você busque US\$ 10.000 ou menos, a CD PROJEKT RED se compromete a reembolsar seu custo de apresentação do processo e sua quota das custas da arbitragem (excluindo-se honorários advocatícios ou periciais), incluindo sua quota da compensação do árbitro, ao final da arbitragem, a menos que o árbitro decida que suas reivindicações são desprovidas de mérito ou que suas custas não são razoáveis. Concordamos em não buscar custas ou despesas legais na arbitragem, a menos que o árbitro determine que suas reivindicações sejam desprovidas de mérito ou que suas custas não são razoáveis. Caso você busque mais que US\$ 10.000, então as custas da arbitragem, incluindo a compensação do árbitro, serão divididas entre você e nós, de acordo com as Regras de Arbitragem Comercial da AAA e os Procedimentos Suplementares da AAA para Disputas Relacionadas a Consumidores, caso aplicável.

Ao que as seções de resolução de disputas e arbitragem não se aplicam:

Os requisitos de resolução de disputas e arbitragem não se aplicam a reivindicações ou disputas apresentadas por você ou por nós que digam respeito a reivindicações de infração de direitos de propriedade intelectual ou reivindicações de uso não autorizado, pirataria, roubo ou apropriação indevida.

Esta seção não impede você de levar sua disputa ao conhecimento de qualquer agência governamental federal, estadual ou local que possa, se a lei permitir, buscar tutela nossa para você.

16.6 <u>Renúncia a Ações de Classe.</u> Da forma mais ampla permitida pela lei nacional ou estadual aplicável, você e nós concordamos em não mover ou tomar parte sob circunstância alguma em uma ação de classe ou representativa, ação de advogado privado geral ou arbitragem coletiva. Isso significa, até o limite mais amplo permitido em lei: (a) nenhuma arbitragem será reunida com outras; (b) não há direito ou autoridade para que nenhuma disputa seja arbitrada por ação de classe ou utilize procedimentos de ação de classe; e (c) não há direito ou autoridade para que nenhuma disputa seja interposta em função supostamente representativa em nome do público geral ou de quaisquer outras pessoas. Caso a avença nesta seção de não mover ou tomar parte em ação de classe ou representativa, ação de advogado privado geral ou arbitragem coletiva seja considerada ilegal ou inexigível, você e nós concordamos que ela não será divisível: toda esta seção será considerada inexigível e qualquer reivindicação ou disputa será, portanto, dirimida judicialmente.	
x17 OUTRAS QUESTÕES LEGAIS	
Seguem outras 'questões legais' que nossos advogados sugeriram incluir! 17.1 <u>Divisibilidade das Cláusulas.</u> Caso qualquer parte deste Contrato seja considerada como não legalmente exigível, isso não afetará o resto dele. 17.2 <u>Inexistência de Terceiros.</u> Este Contrato rege nosso relacionamento com você (e vice-versa). Ele não cria nenhum direito para ninguém, a menos que expresse explicitamente de outra forma neste Contrato.	Ok, papo reto aqui. Essa seção toda é sobre mais umas regras do Contrato. Nada de mais, só mais algumas informações autoexplicativas que uns bacanas aí quiseram adicionar. Eles sempre têm que botar algo mais, né?

17.3 Outras Leis. Por favor, lembre-se que estamos sujeitos a várias leis e que podemos ter que cumprir com requisitos de cumprimento à lei ou outros requisitos legais, incluindo controles de importação/exportação. Você e nós concordamos que a Convenção da ONU sobre Contratos para a Venda Internacional de Produtos não se aplica ao Cyberpunk 2077 ou a este Contrato.

17.4 Transferência. Podemos ceder, subcontratar ou transferir este Contrato a um terceiro ou a outro membro de nosso grupo, caso necessário para o apoio do Cyberpunk 2077, como parte de qualquer reorganização ou fusão ou por outros motivos empresariais. Notificaremos você caso isso aconteça.

17.5 Atraso. Nenhuma omissão ou atraso de nossa parte ou de sua parte no exercício de qualquer direito ou tutela prevista neste Contrato ou em lei constituirá renúncia a esse ou a qualquer outro direito ou tutela e nem impedirá ou restringirá o exercício posterior desse ou de qualquer outro direito ou tutela, a menos que declarado de forma explícita de modo diverso neste Contrato. Nenhum exercício único ou parcial de tal direito ou tutela por nós ou por você impedirá ou restringirá o exercício posterior desse ou de qualquer outro direito ou tutela.

17.6 Integralidade do Avençado. Este Contrato, junto com os demais documentos mencionados nele, constitui a integralidade do avençado entre você e nós sobre este Contrato e suplanta qualquer acordo anterior verbal ou escrito.

18 ALTERAÇÕES DESTES CONTRATOS

18.1 <u>Alterações</u>. Podemos alterar este Contrato caso consideremos necessário (por exemplo, por motivos legais ou para refletir mudanças no Cyberpunk 2077). Nesse caso, disponibilizaremos o Contrato alterado online e enviaremos esforços razoáveis para informar a você sobre isso (por exemplo, enviando a você um aviso no jogo).	Quarta regra das ruas: tudo muda. Este Contrato pode mudar mais pra frente, mas, se mudar, a versão atualizada vai ser postada na Rede pra todo mundo ver. As mudanças vão valer um pouco depois de eles te contarem. Não vão te pegar de surpresa, beleza?
18.2 <u>Data Vinculante</u>. Assim que alterarmos o Contrato, ele vinculará você legalmente 30 (trinta) dias após postarmos ele online. Durante esse período, você poderá entrar em contato conosco em legal@cdprojektred.com caso você tenha dúvidas específicas sobre as mudanças. Se você não concordar com essas alterações (independentemente de enviar e-mail para nós), então infelizmente teremos que pedir que deixe de usar o Cyberpunk 2077. Sentimos muito em ter que dizer isso, mas esperamos que você entenda que, para que o Cyberpunk 2077 funcione devidamente, precisamos ter todos que o usam sob as mesmas regras, ao invés de pessoas diferentes com regras diferentes. É por isso que incentivamos você a entrar em contato caso você tenha dúvidas ou preocupações.	Se tiver algo que você queira saber sobre essas mudanças, é só entrar em contato com legal@cdprojektred.com — eles adoram ouvir esse tipo de coisa.

***Importante:** por favor, lembre-se de que a versão em texto completa é o que obriga legalmente – o resumo breve à direita é só para ajudar você a entender melhor a versão que obriga legalmente.*

Divirta-se em Night City, tchumba.