

《赛博朋克 2077》– 最终用户许可协议

最后更新日期:[2020 年 12 月 10 日]

您好,感谢您对《赛博朋克 2077》的关注!我们制定本协议是为了说明您能够(以及不能)使用《赛博朋克 2077》做些什么。我们使用能够帮助您理解本协议内容的非正式简短摘要,尽可能依法简洁地将内容整合在一起。右边的简短摘要已由“夜之城”本地人进行处理,这位本地人是一名真正的赛博朋克,他知道翻译规则时会发生什么。但是,如您所知,左侧是全文,具有重要/法律约束力。

简短摘要:

1. 这是您(即:亲爱的游戏玩家)和我们(即:CD PROJEKT RED)就《赛博朋克 2077》订立的法律协议。
2. 我们授权您玩《赛博朋克 2077》,我们真诚希望您会喜欢它。我们花了几年的时间来开发它,因此,让我们在此补充一点:它是我们创造的,知识产权属于我们。不过,这不会限制您玩《赛博朋克 2077》,对吗? ;)
3. 在本协议中,您会发现我们要求您不得利用《赛博朋克 2077》进行的事项举例。还有关于仲裁和责任以及律师所需之其它事项的 necessary 法律事项(但我们会尽力做到公平)。
4. 我们热爱我们的粉丝所做之事,因此我们制定了一些《粉丝内容指南》[\[https://cdprojektred.com/fan-content\]](https://cdprojektred.com/fan-content),以帮助确定哪些事情可以做、哪些事情不可以做。请注意,只要遵循我们的《粉丝内容指南》[\[https://cdprojektred.com/fan-content\]](https://cdprojektred.com/fan-content)(例如,请勿将它们置于付费画面之后),那么,我们同意您制作游玩类视频和直播(包括使用它们获利)。
5. 我们希望您明白,我们(不)会收集哪些数据以及我们会将这些数据用作哪些用途,同时,我们非常重视这些数据,因此,请阅读我们的 [《隐私政策》](https://regulations.cdprojektred.com/privacy_policy)[\[https://regulations.cdprojektred.com/privacy_policy\]](https://regulations.cdprojektred.com/privacy_policy)。
6. 我们将来可能会更新本协议,在我们更新本协议时,我们会在线发布更新后的版本。我们不是规则的忠实拥护者,但是如果您明目张胆地违反规则,那么可能会导致(暂时或永久地)失去游戏的访问权限。我们相信一切都会很好,但法律人士说,规则必须存在。

全文	简短摘要
1 关于本协议	

1.1 <u>本协议</u>。 本最终用户许可协议(或称为“本协议”)是您和 CD PROJEKT S.A.(地址:ul. Jagiellońska 74; 03-301, Warsaw, Poland) 订立的具有法律约束力的合同。 如您所知, CD PROJEKT RED 是 CD PROJEKT S.A. 的游戏开发工作室的名称, 因此, 在本协议中, 我们将自己称为“CD PROJEKT RED”、“我们”或“我们”。 本协议适用于我们的电子游戏《赛博朋克 2077》, 包括游戏副本/代码(我们提及《赛博朋克 2077》或“游戏”时, 包含所有这些内容)。	好的, 所以左侧的对话实际上很简单。这有点像新赛博义体的安全手册(我们都喜欢又臭又长的条文条款和使用说明, 对吧?)。所以, 我来到这儿是为了使它真正易于理解。但是, 请记住, 左侧的长版文字, 这些内容具有法律约束力。 我的版本:我只是在这里为您提供帮助。 本协议仅适用于《赛博朋克 2077》。对于我们公司其它游戏的规则, 您必须查阅为其它游戏编写的特定规则。
1.2 <u>接受</u>。 一旦您下载、安装或使用 《赛博朋克 2077》(以较早者为准), 本协议就对您和我们具有约束力。如果您不同意, 则不允许下载、安装或使用《赛博朋克 2077》。 1.3 <u>其它文件</u>。 请确保您还阅读了我们的以下文件: (a)《粉丝内容指南》 [https://cdprojektred.com/fan-content], 该指南说明了您(不)能够使用《赛博朋克 2077》所产生的内容/基于《赛博朋克 2077》所做之事; (b)CD PROJEKT RED 的通用 <u>《用户协议》</u> [https://regulations.cdprojektred.com/user_agreement], 该协议涵盖与客户和技术支持、官方论坛、wiki、博客以及社交媒体服务等相关的通用法律事项; 以及(c)CD PROJEKT RED 的<u>《隐私权政策》</u> [https://regulations.cdprojektred.com/privacy_policy], 该政策就 CD PROJEKT RED 对您个人信息的收集、使用和保护进行了详细说明。所有这些文件构成本协议的组成部分, 我们可能会不时更新这些文件。您可能还需要同意并遵守您用来下载以及玩《赛博朋克 2077》的数字发行平台(例如, 我们的出色姊妹公司 GOG)的条款。	嘿, 如果您喜欢阅读更多文件, 那么, 他们希望您阅读《粉丝内容指南》、《CD PROJEKT RED 用户协议》和《CD PROJEKT RED 隐私权政策》。所以, 去吧, 随意去阅读吧。

2 年龄限制与内容警告	
2.1 <u>年龄限制</u>。《赛博朋克 2077》的最低年龄要求（例如：PEGI、ESRB）可能会因您所在的位置不同而有所不同，将在您购买《赛博朋克 2077》时显示。只有在达到此最低年龄要求时，才能玩《赛博朋克 2077》。如果您的年龄超过上述最低年龄标准，并且：(a) 年满 18 周岁（或者您所在国家/地区的成年年龄），那么，欢迎加入《赛博朋克 2077》；或者 (b) 在 17 至 18 周岁之间（或者您所在国家/地区的成年年龄），那么，在我们表示同样的热烈欢迎之前，请您的父母或监护人代表您查阅并同意本协议（因为在某些国家/地区，未满一定年龄的用户无法合法签订诸如本协议之类的合同），此外，父母或监护人还应监督您对《赛博朋克 2077》的使用情况。如果您未满 17 周岁或者您所在国家/地区的适用最低年龄标准，则不允许下载或使用/玩《赛博朋克 2077》。但是，我们期待在将来的某些时刻欢迎您来到“夜之城”！	非常简单。游戏总得有个“最低年龄要求”，对吧？所以，如果您想进入“夜之城”——请看我严肃认真的表情——那么，您必须达到该年龄要求。通常情况下，需要达到 18 周岁以上，但是，如果您居住所在地要求达到 17 周岁以上，而您只有 17 岁，那么，您就需要请父母进行监督。说真的，年龄问题真没办法！
2.2 <u>内容警告</u>。《赛博朋克 2077》包含可能会使部分玩家感到恐慌的暴力、性和毒品使用场景与图片。如果您对此类内容敏感，或者此类内容会导致诱发其它问题，那么，请在开始玩游戏之前注意这个问题。	哦，是的，这里有个警告：《赛博朋克 2077》中有一些“令人毛骨悚然并令人感到恐慌的东西正在发生”。要是聊这个我可就不困了啊。
3 《赛博朋克 2077》的使用	

3.1 <u>许可</u>。CD PROJEKT RED 许可(可撤销、非专属、不可转让且不可让与的个人有限许可)您在经 CD PROJEKT RED 明确授权的个人计算机、游戏机和/或其它设备上(具体取决于您购买游戏的具体设备/系统/平台, 其列表可通过此处 [https://www.cyberpunk.net/] 获取), 显示、查看、下载、安装、使用和玩《赛博朋克 2077》。本许可仅供您个人使用(因此您不得给予、“出售”、出借、赠予、让与、再许可或以其它方式将其转让给其他人), 并且本许可不赋予您对《赛博朋克 2077》的任何所有权。	您购买该游戏后, 有权在购买该游戏的系统/设备/平台上玩这个游戏, 并且只能在该系统/设备/平台上玩这个游戏。这很简单。
3.2 <u>癫痫警告</u>。《赛博朋克 2077》可能会包含闪烁的灯光和图像, 可能会诱发癫痫发作。如果您或您的任何家人患有癫痫病, 请在玩《赛博朋克 2077》之前先咨询医生。如果您在玩《赛博朋克 2077》时发生头晕、视力改变、眼睛或肌肉抽搐、丧失意识、迷失方向、非主动性移动或抽搐, 请立即停止使用, 并咨询医生。	这可不是在开玩笑。如果您或与您同住之人患有癫痫病, 请先咨询医生, 再进入《赛博朋克 2077》。
4 最低要求和监控	
4.1 <u>最低要求</u>。《赛博朋克 2077》有最低要求, 具体取决于您所选用的设备/系统/平台, 您将在适用的《赛博朋克 2077》商店页面上看到最低要求。在购买游戏之前, 请确保您满足这些要求!《赛博朋克 2077》中不存在任何形式的数字版权保护或复制保护, 但某些设备/系统/平台制造商使用安全技术, 这在我们的控制范围以外。	街头的头号规矩: 心急吃不了热豆腐。《赛博朋克 2077》有最低要求, 具体取决于您所使用的系统/设备/平台。因此, 在开始游戏之前, 请记住最低要求, 好吗?

4.2 监控。为了改善您的游戏体验,防止以下第 7 条禁止的事项,保护《赛博朋克 2077》的完整性并履行本协议,我们可能会使用工具,这些工具会在您使用《赛博朋克 2077》时在您的设备或相关设备/外围设备的后台中运行。其中一些软件工具是任选项,我们只会在您同意的情况下使用这些工具。如果我们需要引入强制性软件工具,那么我们会先将这些工具告诉您(例如,在游戏中告诉您,或者通过《赛博朋克 2077》网站告诉您)。您可以通过我们的《隐私政策》查看与此有关的更多详细信息。	好的,所以说,他们可能会需要使用某些后台工具/软件,来监视游戏情况,以及确保《赛博朋克 2077》始终处于原创的状态。如果这些工具/软件是任选项,那么,只有在您同意时,才会运行这些工具/软件。当这些工具/软件是强制性工具/软件时,他们会提前做好准备,会提前告知您。他们不会直接开始“监视”您或采取类似行动。
5 补丁、更新和更改	
我们可能会(但无义务)随着时间的推移,对《赛博朋克 2077》添加补丁、进行更新或修改(例如:添加或删除功能,以解决软件缺陷或平衡游戏)。这会导致强制性更新和/或自动更新,同时,随着时间的推移,未更新的旧版本可能会无法使用。为了使《赛博朋克 2077》高效运行,我们需要这些权利,同时,我们有权这样做,恕不另行通知或无需对您承担责任。	即使是最精巧的赛博义体,也会时不时需要关注。《赛博朋克 2077》会有补丁和更新,这些将有助于使其运行得更好。您想要它运行得更好,对吧?
6 所有权和知识产权	
6.1 <u>《赛博朋克 2077》所有权。</u>《赛博朋克 2077》,包括其视觉组件、角色、故事情节、图片、动画、设计、项目、音乐和音效、对话、图形、计算机代码、用户界面、观感、游戏机制、游戏玩法、音频、视频、文本、布局、数据库、数据、所有其它内容和所有知识产权(定义见下文)以及与其相关的其它法定权利与使用权,均为 CD PROJEKT RED 所有或由我们从第三方获得其授权。《赛博朋克 2077》保留所有权利,但本协议中已有说明的除外。您不得使用或利用《赛博朋克 2077》的任何部分,但本协议和《粉丝内容指南》中已有说明的除外。《赛博朋克 2077》及其知识产权受全球范围内的版权法、商标法和其它知识产权法保护。 “知识产权”是指任何和所有的版权、商标、服务标志、商业外观、品牌名称、徽标、商誉、设计、贸易、商号或域名、设计权、角色权、获取权、数据库权利、专利权、发明权、专有技术、商业秘密和机密信息、计算机软件(包括源代码和	特此提醒,《赛博朋克 2077》由 CD PROJEKT RED 所有或授权许可。当然,您可以在夜之城的街道上疯狂奔跑,但是,如果您想在游戏范围以外使用游戏元素,那么您必须遵循公司在文件中规定的规则,好吗?

目标代码) 的权利、道德权利、作者权利、宣传权、表演权、同步权、机械权、出版权、出租权、出借权和传播权以及其它现在或将来可能存在于世界各地的类似或具有相应性质的知识产权和使用权, 无论是否已注册或可注册, 包括所有已获批的申请, 以及与前述任一项有关的所有注册、分割、延续、再发行、续展、延期、恢复和归还申请。 6.2 <u>第三方财产。</u> CD PROJEKT RED 尊重他人的知识产权。如果您认为您的作品在《赛博朋克 2077》中或通过《赛博朋克 2077》遭到侵权, 请通过 legal@cdprojektred.com 与我们联系。	
7 《赛博朋克 2077》使用规则	

如果您想玩《赛博朋克 2077》，则还有更多规则需要遵守。请仔细阅读以下规则和《粉丝内容指南》

[<https://cdprojektred.com/fan-content>], 因为不遵守这些规定将被视为“严重违反”本协议，可能会导致暂停和/或终止您对《赛博朋克 2077》的访问权限。在特别严重的情况下，我们有权禁止您将来访问《赛博朋克 2077》和我们的其它游戏与服务。

规则如下：

- a) 个人享受。《赛博朋克 2077》仅用于个人娱乐，不得用于任何商业目的，除非我们的《粉丝内容指南》明确允许。
- b) 适用法。在使用《赛博朋克 2077》时，您必须遵守所有的适用法律法规。
- c) 不转让。不得试图以本协议未明确授权的任何方式复制、租赁、购买、出售、出借、共享、出租、再许可、转让、分发、发布或公开展示《赛博朋克 2077》或您在本协议下的任何权利。此外，不得窃取或盗用游戏密钥/密码（所有游戏密钥/密码均归我们所有）。如果您担心已发生此类情况，请联系 <https://support.cdprojektred.com/en/>。
- d) 技术滥用。不得修改、合并、分发或翻译《赛博朋克 2077》、或试图获取/使用《赛博朋克 2077》的源代码、或对《赛博朋克 2077》进行反向工程、反编译或反汇编，除非适用法律特别允许。
- e) 黑客和作弊软件。不得创建、使用、提供和/或分发作弊软件。作弊软件是指漏洞利用程序、自动化软件、机器人、自动运行型木马、黑客软件、蜘蛛软件、间谍软件、脚本、培训器、提取工具、或以任何方式与《赛博朋克 2077》相互作用或影响《赛博朋克 2077》的其它软件等（包括通过读取《赛博朋克 2077》用来存储信息的内

就和使用原版超梦一样，《赛博朋克 2077》供您个人享受。别当个讨嫌的家伙，别违反规则、破坏乐趣。

存区来收集《赛博朋克 2077》信息的
未经授权的第三程序)。

- f) CD PROJEKT RED 服务。 不得故意或恶意中断或干扰 CD PROJEKT RED 的客户/技术支持等服务, 不得冒充 CD PROJEKT RED 的工作人员。
- g) CD PROJEKT RED 的 IT 系统。
不得故意或恶意干扰、破坏或访问 CD PROJEKT RED 或第三方网络软件或服务器的受限区, 包括通过挖掘隧道、注入或插入代码、拒绝服务、修改或更改软件、使用 CD PROJEKT RED 的软件时一并使用其它类似软件、或通过协议仿真、创建或使用私人服务器或者与《赛博朋克 2077》有关的类似服务来进行干扰、破坏或访问。
- h) 数据挖掘。 不得拦截、挖掘或以其它方式收集《赛博朋克 2077》中的个人或机密数据/信息。
- i) 名称。 不得将“CD PROJEKT RED”、“《赛博朋克 2077》”或其它 CD PROJEKT RED 集团的名称、徽标或商标用于任何未经授权之目的。
- j) 侵权内容。 不得做与《赛博朋克 2077》相关的侵犯任何版权、商标权、专利权、商业秘密权、隐私权、公开权、或其它权利之事。
- k) 恶意代码。 不得上传含恶意代码的任何文件, 包括病毒、间谍软件、特洛伊木马、蠕虫病毒、定时炸弹、故意损坏的数据、含恶意代码或可能会以任何方式损害或干扰《赛博朋克 2077》运行的其它文件。

l) <u>地理限制</u>。 我们要求您遵守有关《赛博朋克 2077》的适用地理/地区/语言/基于位置的限制性规定、要求或规则。 m) <u>友善待人！</u> 不得以(可能会)被认为是种族主义、骚扰、仇外、性别歧视、歧视、辱骂、诽谤等冒犯或非法的方式, 说/做任何事或使用《赛博朋克 2077》。	
8 粉丝内容	
请参阅我们的《粉丝内容指南》 [https://cdprojektred.com/fan-content], 获取有关何时或如何制作社区生成版《赛博朋克 2077》的内容(例如: 原画稿、网站、视频/视频流/Let's Plays、mods 等)以及就所有权和许可而言如何处理此类内容的信息。	想根据《赛博朋克 2077》的启发来制作超炫酷的内容吗? 当然, 但别着急:。阅读《粉丝内容指南》, 弄明白规矩再说。
9 反馈意见和崩溃报告	
9.1 <u>反馈意见</u>。 我们喜欢社区提供反馈意见, 因此, 如果您想分享您的体验, 只需通过 https://support.cdprojektred.com/en/ 联系支持团队即可。请记住, 我们可能会选择不使用或不接受玩家的建议, 我们对此不承担任何责任或义务, 如果我们以某种方式将建议或类似内容纳入游戏中, 我们没有任何义务对您进行补/赔偿(无论是经济补/赔偿, 还是其它补/赔偿)。	嘿, 这是一个善于倾听的公司。不是吗? 他们想听听您对《赛博朋克 2077》的反馈意见, 但它不保证执行您所说的内容。但不要太难过, 有时候事情就是这样。
9.2 <u>崩溃报告</u>。 如果《赛博朋克 2077》出错, 我们可能会要求您发送崩溃日志报告, 以供日后改进游戏代码之用。这些报告是任选项, 可能会包含某些个人数据(详情请参阅我们的《隐私政策》)。	如果《赛博朋克 2077》出错(例如: 巫毒小子网络运行程序使系统崩溃, 或类似的疯狂事件), 请随时提交崩溃报告(任选)。这会很管用。

10 第三方内容和外部服务	
您可能会通过《赛博朋克 2077》获得我们提供的第三方网站或内容链接。您还可以通过其它设备/系统/平台来访问《赛博朋克 2077》。对设备/系统/平台的使用取决于您——我们无法保证它们会正常运作、它们的状态或者是否免费。其它设备/系统/平台也可能会受其各自法律条款的约束, 使用前应确保阅读这些法律条款。	网络是一个很大的地方。即便是高级黑客, 也会被您可能发现的一些问题所难倒。因此, 请牢记: 当您点开一个链接, 离开未来的暗黑世界后 — 即使强大如公司的力量也无法照管您。所以, 注意安全, 赛博朋克。
11 保证	
11.1 我们的保证。 我们保证: (a) 我们有权签署本协议, 并在第 3 条中向您授予《赛博朋克 2077》的使用许可; (b) 我们将对《赛博朋克 2077》及其使用情况给予合理关注, 以及 (c) 我们将尽合理努力遵守适用法律, 履行我们在本协议项下对您的义务。 11.2 您的声明和保证。 您声明并保证您完全有权并完全有能力签署本协议, 并将完全遵守本协议条款。	街头的第二条法则: 说话算话。 这部分说, 他们与您就《赛博朋克 2077》签订了“具有约束力的协议”。他们不会离开您, 他们会在您使用游戏时给予“合理的照顾”。多么甜蜜呀 — 我都快感动哭了。
12 责任	

如果您居住在欧盟成员国或法律明确禁止以下责任限制的国家/地区, 则第 12 条规定对您不适用, 但如果您居住在其它地方(包括美国), 那么第 12 条规定对您适用。 12.1 <u>我们的免责声明</u>。使用《赛博朋克 2077》由您自担风险。除我们在本协议中另行规定以外, CD PROJEKT RED 及其关联方、合作伙伴和许可方均不对《赛博朋克 2077》作出任何默示或明示的保证或声明。《赛博朋克 2077》在“按现状”和“按现有”的基础向您提供, 没有任何形式的明示或暗示的保证或声明, 对于因(无法)使用《赛博朋克 2077》而造成的任何形式的损失、损害或伤害, 我们概不负责。在适用法律允许的最大范围内, 我们拒绝所有可能会适用于《赛博朋克 2077》的明示或默示保证, 包括但不限于: 所有权、不侵权、适销性、令人满意的质量或适合特定用途的默示保证、或在交易过程、履行过程或贸易使用过程中可能会产生的任何保证、或没有病毒、错误或缺陷的保证、和/或《赛博朋克 2077》中包含的内容/信息的准确性、合法性、可靠性或质量的保证。我们不保证《赛博朋克 2077》不会中断或不会出错, 不保证缺陷会被纠正, 也不保证游戏没有病毒或其它有害组成部分。 12.2 <u>我们的责任限制</u>。在适用法律允许的最大范围内, 对于任何利润损失、费用或支出、数据丢失、信息损坏/丢失、商机丢失、或任何类型的特殊、间接、惩罚性、惩戒性或后果性的损失、损害或破坏, 在任何情况下, CD PROJEKT RED 及其关联方、合作伙伴和许可方对您概不负责, 无论该等损害因违反合同、侵权行为(包括过失、违反法定职责、违反合同、违反担保或严格责任)、虚假陈述或赔偿产生, 还是因其它原因产生, 无论相关方是否知道可能会发生该等损害。 12.3 <u>我们的责任上限</u>。在适用法律允许的最大范围内, 在任何情况下, 就《赛博朋克 2077》或本协议而言, CD PROJEKT RED 及其关联方、合作伙伴和许可方对您的全部有关责任不会超过您就索赔事	这一部分全都是关于您和公司的法律责任。想要知道双方的责任, 对吗? 尽管付出了最大努力, 但有时即使经过测试并且所有内容都是好的, 但像这样的技术仍然无法始终如您所愿。 公司很清楚, 对于《赛博朋克 2077》的运行情况, 公司对您不承担任何责任, 也不就这些事项您做出任何具有法律约束力的承诺。 但是, 如果事情“真的”被搞砸了, 而您确实因严重违反本协议而存在过错, 那么您将根据要求进行“赔偿”。这些内容的意思是“如果发生某件大事, 您将根据要求向他们做出经济赔偿。所以, 我的建议是不要违反任何规定。 好的, 在这里提供一些额外的信息: 这些规定不适用于居住在欧盟区或其它适用国家/地区之人。
---	---

项已向我们实际支付的金额(如有)。以上是
是与本协议相关的唯一专有补救。

12.4 您对我们的赔偿。 您同意根据需要保护及赔偿 CD PROJEKT RED 及其关联方、许可方和合作伙伴, 使其免受与以下行为相关的所有损害、责任、索赔和费用(包括法律费用): (a) 您被指控或实际违反本协议; (b) 您或任何人代表您使用《赛博朋克 2077》; 以及 (c) 侵犯 CD PROJEKT RED 及其关联方、许可方和合作伙伴的知识产权。如有针对我们提出的索赔, 那么您应充分配合我们, 同时, 我们有权接管并进行抗辩。未经我们事先书面同意, 您不得擅自解决所有或部分此类索赔。

12.5 禁令救济。 您同意您遭受的损失、损害或伤害是可弥补的, 其它补救也是充分的, 因此您无权对 CD PROJEKT RED 及其关联方、合作伙伴和许可方寻求禁令救济或其它衡平法救济。

12.6 加州居民。 如果您居住在加利福尼亚州, 则您有权获得以下具体的消费者权利信息: 您可以通过邮寄(地址: 400 R St., Suite 1080, Sacramento, California, 邮编: 95814) 或致电 916.445.1254 的方式, 联系消费者事务部消费者服务分部的投诉援助单位。加州居民明确同意对《加州民法典》第 1542 条弃权, 该条规定: “一般索偿弃权书不适用于同时满足下列条件的索偿权, 即: 债权人或弃权方在签署该弃权书时并不知悉由其作为索偿人的索偿权或不确定该索偿权是否存在, 且该索偿权若当时为债权人或弃权方知悉, 则本会对其与债务人之间进行的债务清偿造成重大影响。”

13 终止

13.1 <u>您的终止权。</u> 您可以随时通过永久停用《赛博朋克 2077》来终止本协议。终止不会影响到我们或您已经存在的权利或义务。	想要永久终止本协议吗？这很容易，只需停止玩《赛博朋克 2077》即可。根据我的经验，公司通常不会让您随意终止协议，所以如果您问我，那停止玩《赛博朋克 2077》是一个不错的办法。
13.2 <u>我们的终止权。</u> 如果您严重违反本协议（包括严重违约和/或可能会对《赛博朋克 2077》、《赛博朋克 2077》用户、CD PROJEKT RED 及其关联方、许可方和合作伙伴造成实际伤害的违约行为），则我们可能会暂停或终止您对《赛博朋克 2077》的访问权限并终止本协议。尤其是，其适用于我们在以上第 7 条载明的《赛博朋克 2077》规则。在合理可能的情况下，我们会联系您，说明我们这样做的原因以及您能够做些什么（若有）。如果我们根据本条规定暂停或终止您对《赛博朋克 2077》的访问权限并终止本协议，那么我们将对您完全不承担义务或责任。	如果您严重违反本协议，那么您可以（暂时或永久地）对《赛博朋克 2077》的访问权限说拜拜了。那真是太糟糕了，所以要精明并遵守规定。
13.3 <u>《赛博朋克 2077》的停用。</u> 虽然似乎不太可能，但如果我们不得不因为您的违规行为以外的原因，而永久停止提供《赛博朋克 2077》的（全部或部分，例如：在某个具体平台上的）访问权限，那么我们将通过在我们的网站上发布公告的方式，至少提前一百二十（120）天通知您。在这种情况下，我们对您不承担任何未来的义务或责任（但这不影响先前存在的义务或责任）。	这可能不会发生，但万一发生，《赛博朋克 2077》会永远停止运行，那么我们会在发生之前通知您。
14 不可抗力	

对于因不可抗力导致的全部或部分履约、不履约或延迟履约，任一方均不对另一方承担责任。 “不可抗力”是指妨碍一方履行其任何或全部义务的任何原因，由该方合理控制范围以外的行为、事件、疏忽或事故造成，包括罢工、封锁或其它劳资纠纷(与该方劳动力有关的此类纠纷除外)、核事故或天灾、战争或恐怖主义活动、暴乱、内乱、恶意破坏(不包括与受影响方或其分包商雇员有关的恶意破坏行为)、遵守法律或政府命令、规则、法规或指示、电力供应商的雇员罢工、技术设施故障、黑客攻击、拒绝服务或其它信息技术攻击、使用信息技术病毒、恶意软件或类似技术、大流行病(例如:新冠肺炎)、火灾、洪水、风暴、或供应商/分包商违约。	街头的第三条法则:总会发生鸟事。 这是一个无法预测的世界。疯狂和意想不到的事情都会发生(战争、地震、洪灾、人类被 AI 统治 - 好吧,最后一句是玩笑... 至少我希望能是如此...)那么,在这些义务无法履行时,您和公司都不会承担责任。就像我说的:总会发生鸟事。
15 管辖法律	
15.1 <u>如果您居住在欧盟成员国和世界其它地方(除美国外), 那么:</u> 您和我们同意, 您对《赛博朋克 2077》和本协议的使用以及因此产生的问题, 将受波兰法律管辖并据其解释, 波兰法院对与此相关的争议享有专属管辖权。在根据本协议提出的法律索赔中, 胜诉方将有权免于承担诉讼费用和开支。 <u>如果您居住在美国, 那么:</u> 在以下第 16 条“争议的解决和具有约束力的仲裁”未涵盖的情况下, 您和我们同意, 您使用《赛博朋克 2077》和签署本协议以及因此产生的问题将被视为在加利福尼亚州洛杉矶生效及产生, 受美国加利福尼亚州法律(以及适用的美国联邦法律)的管辖并据其解释, 不考虑法律选择原则。在以下第 16 条“争议的解决和具有约束力的仲裁”未涵盖的情况下, 您对 CD PROJEKT RED 的依法索赔将提交给并仅提交给位于加州洛杉矶的对双方争议具有“诉讼标的管辖	从法律上来说, 您关于本协议的疑问/投诉或权利主张受波兰法律管辖。这适用于地球上的每个人 - 除非您居住在美国。如果是您, 那么您受加州法律的约束。这是不是很特别?

权”的州/联邦法院, 双方同意该等法院具有专属管辖权。此外, 您放弃主张加州洛杉矶的州法院和联邦法院是不合适管辖机构的权利。在根据本协议提出的依法索赔中, 胜诉方将有权免于承担诉讼费用和支出。	
16 争议的解决和具有约束力的仲裁	
16.1 <u>争议</u>。 如果您对我们有任何疑问或问题, 我们希望我们能够通过《赛博朋克 2077》支持服务, 快速友好地解决, 请访问: https://support.cdprojektred.com/en/。 但是, 我们也认识到, 偶尔可能会出现不易于解决的法律争议。在这一节, 我们将解释如果发生法律纠纷应怎样处理。	是否有疑问或问题? 与《赛博朋克 2077》支持人员联系。他们会与您讨论, 在理想的情况下, 无需诉诸法律即可解决问题。真希望我们在夜之城也能有这种选项... 对了, 这是他们的地址: https://support.cdprojektred.com/en/

16.2 非正式争议解决。

如果我们之间出现争议, 我们和您都同意基于合理真诚的努力, 尝试以非正式方式解决。通常我们建议争议解决期为三十(30)天, 特殊情况除外。如果在这段时间内没有解决, 那么接下来的步骤取决于您住在哪里。如果您居住在欧盟成员国, 则您可能有权通过欧盟委员会运营的在线争议解决平台提交投诉, 详情见: ec.europa.eu/consumers/odr/。

16.3 争议解决后续步骤: 如果您居住在欧盟区或世界其它地方(但不是美国):

在我们认为有必要时, 您和我们有权依法对彼此提起法律诉讼。如果您对 CD PROJEKT RED 提出索赔, 则您应发送一份实物副本给法律团队, 地址: CD PROJEKT S.A., ul.Jagiellońska 74, 03-301, Warsaw, Poland”, 并发一份电子副本至legal@cdprojektred.com。

16.4 争议解决后续步骤(如果您居住在美国)。

仲裁:

我们和您同意通过有约束力的仲裁解决我们之间的所有争议和索赔。这包括但不限于因本协议、您与 CD PROJEKT RED 关系的任何部分而产生的索赔。您和我们同意,任何因《赛博朋克 2077》引起或与《赛博朋克 2077》有关的索赔必须在索赔发生后一(1)年内提出;否则,此类索赔将被永久禁止。无论争议或索赔是基于合同、侵权行为、法规、欺诈、不公平竞争、虚假陈述还是任何其它法律原则,本条规定均适用。

我们提供的一些解释性的说明:“仲裁”是双方一致同意的一种争议解决过程,双方将案件提交给中立的仲裁员(而不是法官或陪审团)。仲裁不像法院诉讼那么正式,正式的规则也较少(我们将在下文讨论)。我们和您均知悉:一经选择仲裁,即表示您和我们均放弃在法庭上(由法官和/或陪审团)审理我们争议的权利。您同意本段条款在您对《赛博朋克 2077》的访问权限和/或本协议终止后仍然有效。

如何启动仲裁:

如果我们任一方想启动仲裁,那么仲裁提起方必须向另一方发送书面通知,列出索赔的依据以及仲裁提起方向另一方寻求的补救。本协议的打印版和以电子形式发出的通知与最初以打印形式生成及保存的其它业务文件记录具有同等效力,并受同等条件约束。如果您向我们发送通知,请通过邮件(发送给我们的法务团队,地址:CD PROJEKT S.A., ul.Jagiellońska 74, 03-301, Warsaw, Poland)和电子邮件发送(发送至:legal@cdprojektred.com)。您或我们可以在美国对您来说方便的任何合理 AAA 地点提起仲裁。

16.5 仲裁规则:

美国《联邦仲裁法》适用于本节。仲裁将受美国仲裁协会 (“AAA”)的《商业仲裁规则》管辖,并在适用的情况下,受根据本协议修订的美国仲裁协会的《消费者相关纠纷补充程序》管辖(<http://www.adr.org>)。仲裁员将受本协议约束。

仲裁应由一名在解决知识产权和商业合同争议方面具有丰富经验的仲裁员进行,该仲裁员应

重要提示:与具体国家有关的规定。如果您居住在美国,则本条规定涉及您和公司同意“强制仲裁”,因此无需法院就可以解决问题。如果您居住在其它国家/地区,那么该仲裁程序将从“强制性”变成“任选项”。

根据您的居住地,您和公司同意不会与同伴一起向对方提起集体诉讼或其它集体法律诉讼。法律问题将按照载明的公司程序进行处理。

从美国仲裁协会的合适仲裁员名单中选出。对争议是否需要仲裁的决定应由仲裁员而非法院作出, 并受《联邦仲裁法》管辖。仲裁将由美国仲裁协会管理, 并以英语进行。仲裁可通过提交文件、电话或在双方商定的地点当面进行。除非我们双方另有约定, 仲裁听证会必须在任命仲裁员后的三十(30)天内开始。美国仲裁协会仅有权仲裁您和我们之间的争议, 而不涉及具体仲裁项下的其他人。仲裁员的裁决, 可在具有管辖权的法庭上被确定为法庭判决, 或向该法院申请接受裁决和强制执行令, 视情况而定。

如果您提出 10,000 美元或以下的赔偿, CD PROJEKT RED 同意在仲裁结束时偿还您提起索赔的费用以及您分担的仲裁费用(但不包括律师费或专家证人费), 包括您分担的仲裁员报酬, 除非仲裁员认为您的索赔没有法律依据或费用不合理。我们同意在仲裁时不会申请我们的法律费用, 除非仲裁员确定您的索赔没有法律依据或者您的费用不合理。如果您要求的金额超过 10,000 美元, 那么仲裁费用(包括仲裁员报酬)将根据美国仲裁协会的《商业仲裁规则》和美国仲裁协会的《消费者相关纠纷补充程序》(若适用)由您和我们分摊。

争议的解决和仲裁部分不适用于:

争议解决和仲裁要求不适用于您或我们提出的与知识产权侵权索赔或未经授权使用、盗版、盗窃或滥用相关的索赔或争议。

本节内容不阻止您将争议提交给任何联邦/州/地方政府机构, 在法律允许的情况下, 这些机构能够代您向我们寻求救济。

16.6 集体诉讼弃权。

在适用的国家/州法律允许的最大范围内, 您和我们同意在任何情况下均不会提起或参与集体/代表性诉讼、私人律师诉讼或集体仲裁。这意味着, 在法律允许的最大范围内, (a)不得将任何仲裁与任何其它仲裁合并; (b)无权在集体诉讼的基础上对任何争议进行仲裁, 无权使用集体诉讼程序; 以及(c)无权以所谓的代表身份, 代表公众或其他人提出争议。

如果本节中关于不提起或不参与集体诉讼或代表性诉讼、私人律师诉讼或集体仲裁的约定被认定为不合法或不可执行, 则您和我们同意, 该约定不可分割: 本节全部内容将被视为不可执行, 索赔或争议将由法院解决。	
17 其它法律事务	
这是我们的律师建议我们纳入的其它“法律资料”! 17.1 <u>可分割性</u>。如果发现本协议的任何部分不具有法律效力, 这不会影响本协议的其它部分。 17.2 <u>无第三方</u>。本协议管辖我们与您(反之亦然)之间的关系。本协议不会为其他任何人创建任何权利, 除非本协议另有明确规定。 17.3 <u>其它法律</u>。请记住, 我们受各种法律的约束, 我们可能需要服从执法或遵守其它法律要求, 包括进出口控制。您和我们同意, 《联合国国际货物销售合同公约》不适用于《赛博朋克 2077》或本协议。 17.4 <u>转让</u>。如有必要, 作为重组或合并的组成部分, 或出于其他商业原因, 我们可将本协议让与、分包或转让给第三方或我们集团的其他成员, 以为《赛博朋克 2077》提供支持。如果发生这种情况, 我们会通知您。 17.5 <u>延迟</u>。我们或您未行使或延迟行使本协议或法律规定的任何权利或补救权, 不会构成对该权利/补救权或其它权利/补救权弃权, 也不会排除或限制进一步行使该权利/补救权或其它权利/补救权, 除非本协议另有明确规定。我们或您单一或部分行使该等权利/补救权, 不会妨碍或限制该等权利/补救权的进一步行使。 17.6 <u>完整协议</u>。本协议以及本协议所提及的其它文件构成您与我们就本协议(主旨事宜)订立的完整协议, 并取代之前达成的任何口头或书面协议。	好的, 这里的内容很简单。 整个章节都在讨论本协议的更多规则。没什么让人兴奋的, 只是一些额外的不言自明的信息。这些穿西装的家伙, 他们总是喜欢多加一些条款, 对吧?

18 本协议的更改	
18.1 <u>更改</u>。在我们认为有必要时(例如出于法律原因或为了应对《赛博朋克 2077》的变化),我们可以更改本协议。若更改本协议,我们将在网上提供更改后的协议,并尽合理努力告知您(例如:在游戏中向您发送通知)。	街头的第四条法则:凡事皆会改变。本协议可能会进行更改,但如果进行更改,更新后的版本会放在网上,供所有人查看。在他们告诉您这些更改后,这些更改会生效。您不会感到惊讶,好吗?
18.2 <u>法律约束力生效日期</u>。一旦我们更改本协议,在我们将更改后的协议发布到网上三十(30)天后,它将对您具有法律约束力。在此期间,如果您对这些更改有任何具体问题,欢迎通过 legal@cdprojektred.com 与我们联系。如果您不同意这些更改(无论您是否向我们发送电子邮件),那么很遗憾,我们会要求您停止使用《赛博朋克 2077》。很抱歉我们不得不这样说,但希望您能理解,为了让《赛博朋克 2077》正常运作,我们必须让每个人都根据相同的规则来使用它,而不是不同的人使用不同的规则。因此,我们鼓励您在有疑问或顾虑时联系我们。	如果您有关于这些更改的问题,请联系 legal@cdprojektred.com — 他们会很乐意听到这些问题。

重要提示: 请记住, 全文版本具有法律约束力 – 右侧的简短摘要只是为了帮助您更好地理解具有法律约束力的版本。

在夜之城玩得尽兴。