

---

## Akt o usługach cyfrowych

W niniejszym dokumencie udostępniliśmy pewne informacje związane z naszymi grami oraz usługami Techland S.A. ("Usługi") w związku z wymogami rozporządzenia w sprawie jednolitego rynku usług cyfrowych<sup>1</sup> („DSA”).

Niniejszy dokument obejmuje:

- I. Zasady korzystania z Usług i moderacji treści
- II. Informacje kontaktowe dla użytkowników końcowych
- III. Punkt kontaktowy dla organów państw członkowskich
- IV. Roczne sprawozdanie dotyczące moderowania treści

\*\*\*

### I. Zasady korzystania z usług i moderacji treści

#### 1. Główne zasady korzystania z Usług

- i. Użytek osobisty. Co do zasady z gier można korzystać wyłącznie dla własnej przyjemności, a nie w celach komercyjnych bądź politycznych. Więcej szczegółów na temat zawartości, którą można tworzyć, znajduje się w umowie licencyjnej użytkownika końcowego dla danej gry.
- ii. Ograniczony dostęp. Zabrania się podejmowania prób kopiowania, wynajmowania, sprzedaży, wypożyczania, wdzierzawiania, udzielania dalszych licencji, dystrybuowania, publikowania oraz publicznego wyświetlania gier, wirtualnej waluty i wirtualnych towarów, jakichkolwiek kont użytkownika bądź praw wynikających z umowy licencyjnej użytkownika końcowego dla danej gry na rzecz stron trzecich w jakikolwiek sposób, który nie został wyraźnie dopuszczony.
- iii. Nadużycie techniczne. Nie wolno modyfikować, łączyć, dystrybuować, tłumaczyć ani poddawać inżynierii wstecznej gier, podejmować prób pozyskania lub wykorzystania jego kodu źródłowego, a także dezasemblować go ani dezasemblować, chyba że wyraźnie zezwala na to obowiązujące prawo.
- iv. Hakowanie/griefing. Nie wolno hakować, działać na szkodę, stosować griefingu, dręczyć, grozić ani dokonywać nadużyć w związku z grami względem innych użytkowników gier lub produktów, gier, usług, członków społeczności czy pracowników spółki Techland.
- v. Oszustwa. Nie wolno tworzyć, wykorzystywać, udostępniać ani rozpowszechniać oszustw, luk, oprogramowania automatyzującego, robotów, botów, modów, hacków, „pająków”, oprogramowania szpiegującego, cheatów, skryptów, trenerów, narzędzi ekstrakcyjnych ani innego oprogramowania, które w jakikolwiek sposób wchodzi w interakcję z grami lub ma na nie wpływ (w tym wszelkich niedozwolonych programów

---

<sup>1</sup> ROZPORZĄDZENIE PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO I RADY (UE) 2022/2065 z dnia 19 października 2022 r. w sprawie jednolitego rynku usług cyfrowych oraz zmiany dyrektywy 2000/31/WE (akt o usługach cyfrowych).

- stron trzecich, które przechwytyją, emulują bądź przekierowują wymianę informacji między spółką Techland bądź jej partnerami a grą, oraz wszelkich niedozwolonych programów stron trzecich, które zbierają informacje o grze, odczytując obszary pamięci wykorzystywane przez grę do przechowywania informacji). Zabrania się podejmowania prób pozyskania (w tym nielegalnymi metodami, takimi jak phishing) hasła, danych konta bądź innych informacji prywatnych od innych użytkowników.
- vi. Nadużycie związane z kontem. Nie wolno udostępniać, „kupować”, „sprzedawać”, przekazywać, wypożyczać, dokonywać kradzieży ani przywłaszczać sobie kont użytkowników ani kluczy/kodów dostępu do gier (wszystko to jest własnością spółki Techland). Osoby, które obawiają się, że padły ofiarą powyższych działań, proszone są o kontakt z obsługą klienta pod adresem <https://support.techland.pl/>.
  - vii. Zakaz reklamowania. W ramach gier nie wolno rozpowszechniać ani ułatwiać rozpowszechniania komercyjnych reklam, promocji, spamu bądź niechcianych wiadomości.
  - viii. Usługi spółki Techland. Nie wolno w sposób umyślny ani złośliwy ingerować w usługi spółki Techland bądź jej podmiotów stowarzyszonych, takie jak obsługa klienta czy wsparcie techniczne, podszywać się pod pracowników spółki Techland bądź jej podmiotów stowarzyszonych ani niezgodnie z prawdą podawać się za przedstawicieli spółki Techland lub jej podmiotów stowarzyszonych.
  - ix. Ingerencja w działanie serwerów. Nie wolno ingerować w działanie oprogramowania ani serwerów spółki Techland, jej podmiotów stowarzyszonych bądź stron trzecich, w tym na drodze tunelowania, wstrzykiwania bądź wstawiania kodu, odmowy obsługi, modyfikowania lub wprowadzania zmian do oprogramowania, wykorzystywania jakiegokolwiek innego podobnego oprogramowania razem z oprogramowaniem spółki Techland bądź jej podmiotów stowarzyszonych, za pomocą emulacji protokołu, tworzenia lub wykorzystywania prywatnych serwerów albo innych analogicznych usług związanych z grą.
  - x. Uzyskiwanie dostępu do serwerów. Zabrania się podejmowania prób uzyskania dostępu do elementów gry lub serwerów, które nie zostały upublicznione.
  - xi. Ekstrakcja danych. Nie wolno przechwytywać, ekstrahować ani w inny sposób pozyskiwać danych bądź informacji z gry przy użyciu niedozwolonego oprogramowania stron trzecich.
  - xii. Konta i zawartość wirtualna. Konta użytkowników, wirtualne towary i wirtualną walutę można wykorzystywać tylko w celach zgodnych z ich przeznaczeniem.
  - xiii. Nazwy/znaki towarowe. Nie wolno wykorzystywać nazwy spółki Techland, nazwy gry, innych nazw, logo bądź znaków towarowych spółki Techland, jej licencjodawców lub podmiotów stowarzyszonych ani nazw, logo bądź znaków towarowych, do których spółka Techland posiada prawa lub do których wykorzystywania jest upoważniona, w niedozwolonych celach.
  - xiv. Treści naruszające prawo. Nie wolno w związku z funkcjonowaniem gry robić niczego, co narusza prawa autorskie, znaki handlowe, patenty, tajemnice handlowe, prywatność, wizerunek lub jakiegokolwiek prawa stron trzecich, związane z ich materiałami i plikami graficznymi, zdjęciami, plikami dźwiękowymi, plikami tekstowymi i jakimikolwiek innymi materiałami lub informacjami.
  - xv. Szkodliwe oprogramowanie. Nie wolno publikować ani wysyłać szkodliwego oprogramowania, w tym wirusów, oprogramowania szpiegowskiego, koni trojańskich,

robaków, bomb czasowych, celowo uszkodzonych danych ani innych plików zawierających szkodliwe oprogramowanie, które może uszkodzić grę lub zakłócić jej działanie.

- xvi. Ograniczenia geograficzne/regionalne. Należy przestrzegać wszystkich obowiązujących ograniczeń, wymagań i zasad związanych z położeniem geograficznym, regionem i językiem, które dotyczą gry.
- xvii. Zachowanie. Nie wolno robić ani mówić niczego rasistowskiego, napastliwego, ksenofobicznego, seksistowskiego, dyskryminującego, obraźliwego, oszczerczego ani nielegalnego. Nie wolno także publikować żadnej zawartości (w tym szczególnie tematów wątków, nazw, pseudonimów i awatarów) o takim charakterze. Dotyczy to czatów i każdej innej formy komunikacji z innymi użytkownikami.

## 2. Moderacja treści

### a. Komunikacja między graczami

Moderacja treści ma bardzo ograniczony zakres z uwagi na niewielką liczbę funkcji umożliwiających dzielenie się treściami pomiędzy graczami. Funkcje online w naszych grach bazują głównie na połączeniach peer-to-peer, co oznacza, że dane są przekazywane bezpośrednio pomiędzy graczami bez naszej ingerencji czy moderacji.

Z tego powodu nie prowadzimy aktywnej moderacji nad treściami wymienianymi podczas rozgrywki, z wyjątkiem zastosowania automatycznego narzędzia ograniczającego używanie wulgaryzmów w chacie pisemnym (dotyczy gry Dying Light), który zakrywa wulgarne słowa zgodnie z bazą zawartą w słowniku.

### b. Treści tworzone przez graczy

Możliwość korzystania z map tworzonych przez graczy jest obsługiwana przez zewnętrznego partnera, który wprowadził własne zasady moderacji (dotyczy gry Dying Light 2 Stay Human). Zasady te są dostępne pod adresem: <https://docs.mod.io/moderation/>

Dodatkowo przed korzystaniem z programu do tworzenia map dla Dying Light 2 Stay Human, użytkownik końcowy musi zaakceptować politykę tworzenia modów: [https://techland.net/upload/Techland\\_Modpolicy.pdf](https://techland.net/upload/Techland_Modpolicy.pdf)

### c. Ograniczenia

Zasady korzystania z gier są zawarte w licencji użytkownika końcowego dla danej gry (tzw. EULA), która zawiera ograniczenia zabraniające w szczególności publikacji treści, które są rasistowskie, nękające, ksenofobiczne, seksistowskie, dyskryminujące, obraźliwe, zniesławiające lub w inny sposób obraźliwe lub niezgodne z prawem.

### d. Zasady moderacji w razie zgłoszeń

Moderowanie treści opiera się na indywidualnym podejściu do każdego zgłoszenia. Każdy przypadek jest analizowany osobno, aby uwzględnić specyfikę danej sytuacji. Decyzje

podejmowane są na podstawie szczegółowego przeglądu okoliczności oraz kontekstu zgłaszanych treści. Staramy się aby nasze działania będą adekwatne i odpowiedzialne, z poszanowaniem różnorodności poglądów i w zgodzie z obowiązującymi przepisami.

## II. Informacje kontaktowe dla użytkowników końcowych

Użytkownicy końcowi mogą zgłaszać naruszenia na dedykowanej platformie pod adresem: <https://support.techland.pl/> oraz na adres email: [support@techland.pl](mailto:support@techland.pl)

## III. Punkt kontaktowy dla organów państw członkowskich

Organy państw członkowskich, Komisja i Rada Usług Cyfrowych powinny kierować swoją komunikację na pojedynczy punkt kontaktowy: [dsa.enquiries@techland.pl](mailto:dsa.enquiries@techland.pl)

W celu zapewnienia skutecznej komunikacji prosimy, aby wszystkie wiadomości wysyłane na ten adres zawierały następujące informacje:

- w temacie i treści wiadomości e-mail pełna nazwa Gry (jeśli dotyczy);
- imię i nazwisko nadawcy;
- oznaczenie organu z siedzibą w UE, który reprezentuje; oraz
- kontaktowy adres e-mail powiązany z odpowiednim organem w celu podjęcia wszelkich niezbędnych działań następczych.

Preferowanym przez nas językiem korespondencji jest angielski lub polski. W przypadku przesłania powiadomienia w innym języku prosimy o dostarczenie tłumaczenia na język angielski.

## IV. Sprawozdanie dotyczące moderowania treści

Okres sprawozdawczy: 17 luty 2024 r. - 16 luty 2025 r.

### 1. Zasady moderowania treści

#### a. Komunikacja między graczami

Moderacja treści ma bardzo ograniczony zakres z uwagi na niewielką liczbę funkcji umożliwiających dzielenie się treściami pomiędzy graczami. Funkcje online w naszych grach bazują głównie na połączeniach peer-to-peer, co oznacza, że dane są przekazywane bezpośrednio pomiędzy graczami bez naszej ingerencji czy moderacji.

Z tego powodu nie prowadzimy aktywnej moderacji nad treściami wymienianymi podczas rozgrywki, z wyjątkiem zastosowania automatycznego narzędzia ograniczającego używanie wulgaryzmów w chatie pisemnym (dotyczy gry Dying Light), który zakrywa wulgarne słowa zgodnie z bazą zawartą w słowniku.

#### b. Treści tworzone przez graczy

Możliwość korzystania z map tworzonych przez graczy jest obsługiwana przez zewnętrznego partnera, który wprowadził własne zasady moderacji (dotyczy gry Dying Light 2 Stay Human). Zasady te są dostępne pod adresem: <https://docs.mod.io/moderation/>

Dodatkowo przed korzystaniem z programu do tworzenia map dla Dying Light 2 Stay Human, użytkownik końcowy musi zaakceptować politykę tworzenia modów: [https://techland.net/upload/Techland\\_Modpolicy.pdf](https://techland.net/upload/Techland_Modpolicy.pdf)

#### c. Ograniczenia

Zasady korzystania z gier są zawarte w licencji użytkownika końcowego dla danej gry (tzw. EULA), która zawiera ograniczenia zabraniające w szczególności publikacji treści, które są rasistowskie, nękające, ksenofobiczne, seksistowskie, dyskryminujące, obraźliwe, zniesławiające lub w inny sposób obraźliwe lub niezgodne z prawem.

#### d. Zasady moderacji w razie zgłoszeń

Moderowania treści opiera się na indywidualnym podejściu do każdego zgłoszenia. Każdy przypadek jest analizowany osobno, aby uwzględnić specyfikę danej sytuacji. Decyzje podejmowane są na podstawie szczegółowego przeglądu okoliczności oraz kontekstu zgłaszanych treści. Staramy się aby nasze działania będą adekwatne i odpowiedzialne, z poszanowaniem różnorodności poglądów i w zgodzie z obowiązującymi przepisami.

## 2. Statystyki

- 1) W okresie sprawozdawczym nie podejmowaliśmy moderacji treści z własnej inicjatywy, przy czym część gier jest są objęta bieżącą aktualizacją (tzw. patchowanie), które ma na celu rozwiązanie błędów technicznych oraz dodanie nowych opcji rozgrywki dla graczy, a nie moderowanie zawartych w grze treści.
- 2) W okresie sprawozdawczym otrzymaliśmy łącznie 3 zgłoszenia naruszeń, które zostały skategoryzowane w następujący sposób<sup>2</sup>:
  - a) naruszenie prywatności - 0
  - b) nielegalne lub szkodliwe wypowiedzi - 0
  - c) naruszenie praw autorskich - 0
  - d) zachowanie niezgodne z zasadami - 0
  - e) pornografia lub treści o charakterze seksualnym - 0
  - f) ochrona nieletnich - 0
  - g) ryzyko dla bezpieczeństwa publicznego - 0
  - h) oszustwa i wyłudzenia - 3
  - i) samookaleczenie - 0

---

<sup>2</sup> Ze względu na trudności w wyodrębnieniu danych dotyczących moderacji treści dla użytkowników z UE od danych użytkowników z innych regionów w naszych historycznych danych dotyczących moderacji treści w okresie sprawozdawczym, liczby przedstawione w niniejszym raporcie są naszymi najlepszymi szacunkami.

j) inne naruszenia warunków korzystania - 0

Trzy zgłoszenia w okresie sprawozdawczym dotyczyły naruszeń treści, które koncentrowały się na rzekomym stosowaniu cheatów/oszustw przez graczy. Nie przedstawiono jednak żadnych dowodów ani wystarczających informacji, które mogłyby potwierdzić te zarzuty. Z tego powodu nie zostały podjęte żadne konkretne działania w odpowiedzi na te oskarżenia. Dodatkowo w okresie sprawozdawczym otrzymano liczne wiadomości o charakterze wulgarnym czy dyskryminacyjnym, jednak nie odnosiły się one w żaden sposób do treści przedstawianych w grach, lecz były wyrazem światopoglądu osób dokonujących zgłoszeń (zgłoszenia te nie zostały w związku z tym uwzględnione w statystyce).

- 3) W okresie sprawozdawczym nie otrzymaliśmy żadnych zgłoszeń od zaufanych podmiotów sygnalizujących.
- 4) W okresie sprawozdawczym nie otrzymaliśmy żadnych nakazów od organów państw członkowskich, w tym nakazów wydanych zgodnie z art. 9 i 10 DSA.