Allgemeine Nutzungsbedingungen

HINWEIS FÜR US-KUNDEN: Wir haben dies ganz vorne (und in Großbuchstaben) geschrieben, weil es wichtig ist:

DIESE NUTZUNGSBEDINGUNGEN ENTHALTEN FÜR US-KUNDEN EINE VERBINDLICHE, INDIVIDUELLE SCHIEDSGERICHTBARKEIT-BESTIMMUNG UND EINE BESTIMMUNG ÜBER DEN VERZICHT AUF SAMMELKLAGEN. WENN SIE DIESE NUTZUNGSBEDINGUNGEN AKZEPTIEREN, ERKLÄREN SIE SICH ALS US- KUNDE DAMIT EINVERSTANDEN, STREITIGKEITEN IN EINEM VERBINDLICHEN, INDIVIDUELLEN SCHIEDSVERFAHREN BEIZULEGEN UND VERZICHTEN AUF DAS RECHT, EINZELN ODER ALS TEIL EINER SAMMELKLAGE VOR GERICHT ZU GEHEN, UND GAMIGO ERKLÄRT SICH DAMIT EINVERSTANDEN, IHRE SCHIEDSKOSTEN FÜR ALLE STREITIGKEITEN BIS ZU EINEM BETRAG VON $10.000 ZU ÜBERNEHMEN, DIE IM GUTEN GLAUBEN (SIEHE ABSCHNITT 24) GEFÜHRT WERDEN, WENN SIE IN DER STREITIGKEIT OBSIEGEN. SIE HABEN EIN ZEITLICH BEGRENZTES RECHT, VON DIESER VERZICHTSERKLÄRUNG ZURÜCKZUTRETEN. DIE ABSCHNITTE 2 UND 24 GELTEN AUSSCHLIEßLICH FÜR US-KUNDEN.

Inhalt

1 Geltungsbereich....2
2 Anwendungsbereich für US-Kunden....2
3 Beschreibung der Spiele....3
4 „Free-2-Play“ Spiele....3
5 Abonnement Services....4
6 Digitale Inhalte....4
7 Premium Features....5
8 Digitale Gutscheine....5
9 Merchandising Artikel & sonstige Waren....6
10 Änderung von Spielen und Premium Features....6
11 Leistungsumfang....6
12 Berechtigte Nutzer....7
13 Zahlungsbedingungen und Bereitstellung....7
14 WIDERRUFSBELEHRUNG....7
15 Verbotene Aktivitäten....10
16 Pflichten und Obliegenheiten des Nutzers....11
17 Beta-Tests....11
18 Haftungsbeschränkung....12
19 Fremde Inhalte / Verantwortlichkeit....12
20 Gewerbliche Schutzrechte und Urheberrechte / Nutzergenerierte Inhalte....12
21 Kündigung....13

22 Datenschutz.....15
23 Änderungen der Nutzungsbedingungen.....15
24 US-KUNDEN: VERZICHT AUF SAMMELKLAGEN, SCHIEDSVERFAHREN, HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG.....15
25 Schlussbestimmungen.....19

1 Geltungsbereich

1.1 Diese Nutzungsbedingungen gelten für alle Spiele, Nutzerforen und sonstigen Leistungen, die von den Unternehmen der gamigo group unter Bezugnahme auf diese Nutzungsbedingungen angeboten werden. Der jeweils konkrete Vertragspartner ergibt sich aus den Angaben auf der jeweiligen Webseite, auf der auf diese Nutzungsbedingungen Bezug genommen wird („**Anbieter**"). Sie gelten im Verhältnis des jeweiligen Nutzers zum Anbieter der jeweils angebotenen Spiele oder sonstigen Dienste.

1.2 Der Anbieter (nachfolgend auch „**gamigo**" genannt) widerspricht der Geltung etwaiger allgemeiner Geschäftsbedingungen des Nutzers. Diese werden nur dann Vertragsbestandteil, wenn der Anbieter ihnen ausdrücklich vorab schriftlich zustimmt.

1.3 Weitere Nutzungsbedingungen, Spielregeln, Teilnahmevoraussetzungen und Kommunikationsregeln der jeweiligen Spiele oder sonstigen Dienste (zusammen: „**Spielregeln**"), die der jeweilige Anbieter aufstellt, sind gegebenenfalls auf den Webseiten oder Foren des Anbieters oder in den Spielen veröffentlicht. Diese Spielregeln erkennt der Nutzer mit seiner Teilnahme am jeweiligen Spiel oder sonstigen Dienst ebenfalls als verbindlich an. Bei Widersprüchen zwischen diesen Nutzungsbedingungen und den Spielregeln gehen die Nutzungsbedingungen den Spielregeln vor, es sei denn, dass die Spielregeln ausdrücklich einen Vorrang gegenüber den Nutzungsbedingungen vorsehen.

1.4 Der Anbieter kann innerhalb von Spielen einzelne Wettbewerbe, Turniere, Gewinnspiele und andere Sonderaktionen veranstalten. Diese können gesonderten Bestimmungen unterliegen, auf welche der Nutzer ggf. gesondert hingewiesen wird.

1.5 Der Anbieter kann für die Spiele oder sonstigen Dienste auf Leistungen von Dritten zurückgreifen („**Drittleistungen**"), beispielsweise App-Stores und soziale Netzwerke. Drittleistungen unterliegen den allgemeinen Geschäftsbedingungen der jeweiligen Drittanbieter. Vertragspartner des Nutzers über Drittleistungen ist der jeweilige Drittanbieter.

1.6 Die Spiele der Anbieter werden auf deren eigenen Webseiten oder in deren eigenen Online-Shops angeboten und vertrieben oder über Webseiten, Online-Shops oder App-Stores von Drittanbietern vertrieben. Wer Betreiber der Webseite, des Online-Shops oder des App-Stores ist, ergibt sich aus den dortigen Angaben. Soweit der Vertrieb durch Drittanbieter erfolgt, gelten für den jeweiligen Erwerb bzw. Vertragsschluss die allgemeinen Geschäftsbedingungen dieser Drittanbieter. Unabhängig davon, von wem die Spiele vertrieben werden, gelten diese Nutzungsbedingungen jedoch mindestens für die Nutzung der Spiele und der sonstigen Angebote der Anbieter.

2 Anwendungsbereich für US-Kunden

2.1 Für Einwohner der Vereinigten Staaten („**US-Kunden**") gelten diese Nutzungsbedingungen teilweise anders als für Einwohner anderer Staaten. Fälle, in denen die Nutzungsbedingungen für US-Kunden anders gelten, werden in diesen Nutzungsbedingungen ausdrücklich erwähnt oder gamigo weist darauf hin. Die folgenden Ziffern 2.2 und 2.3 gelten speziell für US-Kunden.

2.2 Als US-Kunde treten Sie in diese Nutzungsbedingungen im US-Bundesstaat Texas ein, und diese Nutzungsbedingungen unterliegen den Gesetzen des US-Bundesstaates Texas und werden in Übereinstimmung mit diesen ausgelegt, unter Ausschluss der Rechtswahlregeln. Für die Zwecke dieser Nutzungsbedingungen sind „**Streitigkeiten**" alle Streitigkeiten, Ansprüche oder Kontroversen (mit Ausnahme derjenigen, die unten ausdrücklich ausgenommen sind) zwischen einem US-Kunden und gamigo, die sich auf die Nutzung oder versuchte Nutzung der von gamigo bereitgestellten Spiele im Allgemeinen beziehen, einschließlich und ohne Einschränkung der Gültigkeit, Durchsetzbarkeit oder des Umfangs dieses Abschnitts über verbindliche Einzelschiedsverfahren. Für alle Streitigkeiten, die nicht der verbindlichen individuellen Schlichtung unterliegen, wie im Abschnitt unmittelbar unten vorgesehen, erklären Sie sich als US-Kunde und gamigo damit einverstanden, sich der ausschließlichen

Gerichtsbarkeit des Staates Texas, Travis County, oder, falls die Zuständigkeit eines Bundesgerichts besteht, dem United States District Court for the Western District of Texas zu unterwerfen. Der US-Kunde und gamigo erklären sich damit einverstanden, auf jegliche Einwände bezüglich der Zuständigkeit, des Gerichtsstandes oder des ungeeigneten Gerichtsstandes gegenüber diesen Gerichten zu verzichten (ohne das Recht einer der Parteien zu beeinträchtigen, einen Fall an ein Bundesgericht zu verweisen, falls dies zulässig ist), sowie auf jegliches Recht auf ein Schwurgerichtsverfahren. Das Übereinkommen über Verträge über internationalen Warenkauf ist nicht anwendbar. Gesetze oder Vorschriften, die vorsehen, dass der Wortlaut eines Vertrages gegen den Verfasser auszulegen ist, gelten nicht für diese Nutzungsbedingungen. Dieser Absatz wird so weit ausgelegt, wie es das geltende Recht zulässt.

2.3 Als US-Kunde stimmen Sie und gamigo zu, Streitigkeiten zwischen uns **in einem individuellen Schiedsverfahren (nicht vor Gericht)** beizulegen. Wir glauben, dass der alternative Streitbeilegungsprozess eines Schiedsgerichts jede Streitigkeit fair und schneller und effizienter als ein formeller Gerichtsprozess lösen wird. Abschnitt 24 erklärt das Verfahren im Detail. Soweit nach geltendem Recht zulässig, erklären Sie und gamigo sich damit einverstanden, Streitigkeiten nur in individueller Eigenschaft vorzubringen und werden nicht versuchen, eine Sammel- oder Vertretungsklage, ein kollektives oder klassenübergreifendes Schiedsverfahren oder ein anderes Verfahren („class action"), bei dem eine andere natürliche oder juristische Person in einer Vertretungsfunktion handelt, anzustrengen, ihm beizutreten oder daran teilzunehmen; oder einzelne Verfahren zu konsolidieren oder zu kombinieren oder einem Schiedsrichter zu gestatten, dies zu tun, ohne die ausdrückliche Zustimmung aller Parteien dieser Nutzungsbedingungen und allen anderen Klagen oder Schiedsverfahren. Genaueres regelt Abschnitt 24.

3 Beschreibung der Spiele

3.1 „**Spiele**" im Sinne dieser Nutzungsbedingungen sind alle vom Anbieter angebotenen Online-Spiele, Browserspiele, mobilen Spiele, Social Games und sonstigen digitalen Spiele-Angebote für beliebige Endgeräte (z.B. PCs, Smartphones, Tablets, Connected Devices wie Streaming- bzw. Set-Top-Boxen, Smart-TVs und Konsolen) und/oder Online-Plattformen (z. B. soziale Netzwerke).

3.2 Zusätzlich zu den „**Spielen**" bietet der Anbieter auch den Erwerb von gegebenenfalls vorhandenen Zusatzleistungen wie virtuelle Gegenstände oder sog. „**Virtuelle Währung**", welche gegen virtuelle Gegenstände, downloadbare Inhalte, Zusatzpakete, Zusatzfunktionen, Serverwechsel, In-Game-Namensänderungen oder sonstige Zusatzfunktionen eingetauscht werden kann, und den Erwerb von virtuellen Gegenständen gegen reale Währung (zusammen: „**Premium Features**") sowie den Abschluss von Abonnements an. Darüber hinaus kann der Anbieter auch weitere kostenlose Dienste, vor allem aus dem Bereich der Kommunikation mit anderen Spielern (z.B. Foren, Chats, Profilseiten für Nutzer, Rankings, etc.), anbieten, wobei diese durch den Anbieter ohne vertragliche Verpflichtung hierzu zur Verfügung gestellt werden. Bei Einführung neuer Funktionen behält sich der Anbieter die Möglichkeit vor, diese nur zu gesondert zu vereinbarenden besonderen Nutzungsbedingungen anzubieten, die ggf. von diesen Nutzungsbedingungen abweichen und ihnen vorgehen.

3.3 Je nach Art des jeweiligen Spiels finden die folgenden spezifischen Regelungen Anwendung. Welcher Art das jeweilige Spiel angehört, kann den Produktbeschreibungen des jeweiligen Spiels entnommen werden.

3.4 Es kann sein, dass die Nutzung einzelner Spiele die Installation weiterer Software, z.B. sogenannte Launcher, oder die Anlage eines Kundenkontos benötigt. In diesem Fall wird in der Produktbeschreibung ausdrücklich hierauf hingewiesen.

4 „Free-2-Play" Spiele

1 „**Free-2-Play Spiele**" im Sinne dieser Nutzungsbedingungen sind Spiele, die der Nutzer weitestgehend unentgeltlich nutzen kann. Free-2-Play Spiele enthalten Premium Features, d.h. manche Features oder Inhalte von Free-2-Play Spielen können von der Zahlung Virtueller oder realer Währung abhängig gemacht werden. Die Bereitstellung eines Free-2-Play Spiels durch den Anbieter stellt eine digitale Dienstleistung dar.

2 Der Vertragsschluss über die Nutzung eines Free-2-Play Spiels erfolgt online durch das Absenden des Registrierungsformulars auf der Webseite des jeweiligen Spiels oder auf einer anderen Webseite des Anbieters, im Spiel selbst, über die Anmeldefunktion eines sozialen Netzwerks, wie z. B. durch Facebook Connect, über die jeweilige Drittanbieter Plattform oder über eine sonstige Webseite oder Landing Page mit einer entsprechenden Registrierungsfunktion (insgesamt: Angebot des Nutzers) und der Annahme durch den Anbieter per E-Mail oder die Freischaltung des Zugangs zum Free-2-Play Spiel. Der Anbieter behält sich vor, die Freischaltung des Nutzerkontos von der Betätigung eines Bestätigungslinks abhängig zu machen, der dem Nutzer per E-Mail zugesandt wird.

3 **Für das Widerrufsrecht des Nutzers beim Erwerb über den Anbieter selbst gelten die Bestimmungen gemäß Ziffer 14.1. dieser Nutzungsbedingungen.**

4 Durch den Vertragsschluss erwirbt der Nutzer ein einfaches, zeitlich auf die Vertragslaufzeit begrenztes und nicht übertragbares Nutzungsrecht, das jeweilige Free-2-Play Spiel in seiner jeweils aktuellen Version zu nutzen.

5 Für die Nutzung des jeweiligen Free-2-Play Spiels gelten die in der jeweiligen Produktbeschreibung enthaltenen Systemvoraussetzungen. Die Kompatibilität mit dem System des Nutzers ist nur gewährleistet, wenn zumindest die Mindestvoraussetzungen erfüllt sind.

6 Der Nutzer kann den Vertrag über die Nutzung eines Free-2-Play Spiels jederzeit durch Mitteilung an den Anbieter in Textform (z.B. E-Mail) oder gegebenenfalls über einen bereitgestellten Kündigungsbutton kündigen. Der Anbieter kann den Vertrag über die Nutzung des Free-2-Play Spiels jederzeit durch eine Mitteilung in Textform (z.B. E-Mail) mit einer Frist von zwei Wochen kündigen, soweit keine abweichenden Regelungen in besonderen Nutzungsbedingungen vereinbart werden.

5 Abonnement Services

1 „**Abonnement Services**“ im Sinne dieser Nutzungsbedingungen sind Spiele oder Premium Features, insbesondere Virtuelle Währung oder virtuelle Gegenstände, die gegen eine wiederkehrende Zahlung genutzt werden können. Die Bereitstellung eines Abonnement Services durch den Anbieter stellt eine digitale Dienstleistung dar.

2 Der Vertragsschluss über die Nutzung eines Abonnement Services erfolgt beim Abschluss über den Anbieter selbst durch die Auswahl des jeweiligen Abonnement Services und das Anklicken des Bestellbuttons „Jetzt Kaufen“ o.ä. (Angebot des Nutzers) und die Annahme durch den Anbieter per E-Mail bzw. die Freischaltung der abonnierten Spiele oder Premium Features. Beim Erwerb von Drittanbietern erfolgt der Erwerb nach deren Geschäftsbedingungen.

3 **Für das Widerrufsrecht des Nutzers beim Erwerb über den Anbieter selbst gelten die Bestimmungen gemäß Ziffer 14.1. dieser Nutzungsbedingungen**.

4 Durch den Vertragsschluss erwirbt der Nutzer ein einfaches, zeitlich auf das Abonnement begrenztes und nicht übertragbares Nutzungsrecht, den jeweiligen Abonnement Service in seiner jeweils aktuellen Version zu nutzen.

5 Für die Nutzung des jeweiligen Abonnement Services gelten die in der jeweiligen Produktbeschreibung enthaltenen Systemvoraussetzungen. Die Kompatibilität mit dem System des Nutzers ist nur gewährleistet, wenn zumindest die Mindestvoraussetzungen erfüllt sind.

6 Im Fall der Kündigung eines Vertrags über einen Abonnement Service (“**Abonnement**”) sind die vereinbarten Zahlungen bis zum Ende der Laufzeit des Abonnements durch den Nutzer fortzuführen. Ist eine kürzere Kündigungsfrist ausdrücklich, z.B. in besonderen Nutzungsbedingungen, vorgesehen oder handelt es sich um ein unbefristetes Abonnement, so sind die Zahlungen bis zum Ende der Kündigungsfrist fortzuführen. Sofern der Nutzer ein Abonnement über den wiederkehrenden Bezug von Premium Features, insbesondere Virtueller Währung, abgeschlossen hat und wird dieses ohne wichtigen Grund durch Kündigung seines Nutzerkontos vorzeitig beendet, gilt hinsichtlich etwaig ausstehender Zahlungen bis zum nächsten regulären Kündigungstermin des Abonnements Ziffer 21.721.7 entsprechend. Soweit der Nutzer die von dem Anbieter zu erbringenden Leistungen bereits erhalten hat, besteht kein Anspruch auf Rückerstattung. Insbesondere erfolgt keine Rückerstattung für Premium Features, die der Nutzer bei dem Anbieter bestellt und bereits erhalten hat.

7 Die Kündigung eines Abonnements durch den Nutzer kann vorbehaltlich Ziffer 21.1 jederzeit zum nächstmöglichen Kündigungszeitpunkt über einen entsprechenden Button oder durch Mitteilung an den Anbieter in Textform (z.B. E-Mail) erfolgen. Beim Abschluss eines Abonnements über Drittanbieter ist das Abonnement bei dem jeweiligen Drittanbieter und nicht beim Anbieter zu kündigen. Wenn der Nutzer das Abonnement kündigt, erstattet der Anbieter bereits gezahlte Gebühren nicht zurück und zahlt auch das virtuelle Guthaben, das dem Nutzerkonto des Nutzers gutgeschrieben ist, vorbehaltlich der in diesen Nutzungsbedingungen geregelten Konstellationen, nicht in realer Währung aus. Der Anbieter kann Abonnements jederzeit zum Ende der Laufzeit kündigen; bei Verträgen mit einer unbestimmten Laufzeit kann das Abonnement mit einer Frist von einem Monat gekündigt werden, wobei die bereits geleisteten Nutzungsentgelte zeitanteilig zu erstatten sind.

6 Digitale Inhalte

1 **Digitale Inhalte** im Sinne dieser Nutzungsbedingungen sind Spiele oder Erweiterungen von Spielen, einzelne Grafiken, Musikstücke oder Inhalte, die dem Nutzer zum Download angeboten werden, die keinen laufenden Onlinedienst zur Nutzung benötigen und die gegen die einmalige Zahlung eines Geldbetrags oder Virtueller Währung vom Spieler genutzt werden können.

2 Der Vertragsschluss über den Erwerb eines Digitalen Inhalts erfolgt beim Erwerb vom Anbieter selbst durch den Abschluss des Verkaufsprozesses und das Anklicken des Bestellbuttons „Jetzt Kaufen“ o.ä. (Angebot des Nutzers) und die Annahme des Anbieters per E-Mail bzw. die Verfügbarmachung des digitalen Inhalts durch den Anbieter.

3 Für das Widerrufsrecht des Nutzers in Bezug auf Digitale Inhalte beim Anbieter selbst gelten die Bestimmungen gemäß Ziffer 14.2. dieser Nutzungsbedingungen.

4 Durch den Vertragsschluss erwirbt der Nutzer ein einfaches Nutzungsrecht, den Digitalen Inhalt in seiner jeweils aktualisierten Version zu nutzen. Aktualisierungen umfassen Updates zum Erhalt der Funktionsfähigkeit, nicht jedoch den Anspruch auf Zugänglichmachung von Nachfolgeprodukten oder gesondert zu erwerbenden neuen Funktionalitäten.

5 Für die Nutzung des jeweiligen Digitalen Inhalts gelten die in der jeweiligen Produktbeschreibung enthaltenen Systemvoraussetzungen. Die Kompatibilität mit dem System des Nutzers ist nur gewährleistet, wenn zumindest die Mindestvoraussetzungen erfüllt sind.

7 Premium Features

7.1 Die Bereitstellung von Premium Features, insbesondere Virtueller Währung, ist eine digitale Dienstleistung des Anbieters. Premium Features können ausschließlich in den Spielen genutzt werden, für die sie angeboten werden, soweit nicht ausdrücklich etwas anderes aus der Produktbeschreibung hervorgeht. Premium Features können dauerhaft oder mit einer Laufzeit bereitgestellt werden. Sofern eine Leistung entgeltlich ist, wird der Nutzer vor der Inanspruchnahme der Leistung auf die entstehenden Kosten, die Zahlungsbedingungen und die weiteren relevanten Details hingewiesen.

7.2 Der Nutzer gibt im Fall des Erwerbs direkt vom Anbieter ein Angebot auf Erwerb bzw. Nutzung von Virtueller Währung oder anderen Premium Features durch Auswahl der Art und Menge und Anklicken des Bestellbuttons „Jetzt Kaufen“ o.ä. ab. Der Vertrag über den Erwerb kommt zustande, indem der Anbieter per E-Mail die Annahme erklärt, oder die Bestellung ausführt und die entsprechende Virtuelle Währung oder die entsprechen Premium Features zur Verfügung stellt. Hierdurch entsteht ein gesondertes Vertragsverhältnis über die Premium Features, das den vorliegenden Nutzungsbedingungen, sowie ggf. besonderen Nutzungsbedingungen, unterliegt. Beim Erwerb von Drittanbietern kann der Bestellvorgang abweichend geregelt sein, insofern gelten deren Geschäftsbedingungen.

7.3 Für das Widerrufsrecht des Nutzers in Bezug auf Premium Features gelten die Bestimmungen gemäß Ziffer 14.1. dieser Nutzungsbedingungen.

7.4 Durch den Vertragsschluss erwirbt der Nutzer, sofern er ein Premium Feature mit Laufzeit erworben hat, ein einfaches, zeitlich auf die jeweilige Laufzeit begrenztes und nicht übertragbares Nutzungsrecht, das jeweilige Premium Feature zu nutzen. Sofern der Nutzer ein Premium Feature ohne Laufzeit erworben hat, erwirbt er durch den Vertragsschluss ein einfaches, zeitlich auf die Laufzeit des jeweiligen Vertrages über die Nutzung des Spiels oder der Spiele begrenztes und nicht übertragbares Nutzungsrecht, das jeweilige Premium Feature zu nutzen. Eine Übertragung ist nur möglich, wenn die jeweilige Spielmechanik eine Weitergabe von Premium Features an andere Spieler ausdrücklich zulässt.

7.5 Sofern der Nutzer eine nicht-spielspezifische Virtuelle Währung erwirbt, verfällt diese grundsätzlich nicht, solange der jeweils zugrundeliegende Nutzungsvertrag zwischen dem Nutzer und dem Anbieter besteht. Im Fall der Sperre des Nutzerkontos oder des Zugangs zu einem einzelnen Spiel steht dem Anbieter ein Leistungsverweigerungsrecht für die Dauer der Sperre zu.

7.6 Im Fall der Bereitstellung von Virtueller Währung, die der Nutzer auch erspielen kann, behält sich der Anbieter vor, dass bei Verwendung der Virtuellen Währung zunächst mit realer Währung gekaufte Virtuelle Währung verbraucht wird und erst anschließend die erspielte Virtuelle Währung.

7.7 Aufgrund der beständigen Weiterentwicklung der Spiele behält sich der Anbieter das Recht vor, neue Premium Features, insbesondere Virtuelle Währungen, anzubieten und/oder bestehende Premium Features in Zukunft nicht mehr anzubieten oder in der kostenlosen Basisversion zur Verfügung zu stellen. Der Anbieter behält sich zudem das Recht vor, Bonusprogramme („**Loyalty Program**“) einzuführen. Diese können erfordern, dass der Nutzer eine gewisse Anzahl eines bestimmten Premium Features, insbesondere auch Virtueller Währungen, erwirbt. Ein Loyalty Program kann ggf. auch Anbieter übergreifend ausgestaltet sein. Die genauen Konditionen zu dem jeweiligen Loyalty Program wird der jeweilige Anbieter bzw. werden die jeweiligen Anbieter ggf. gesondert veröffentlichen.

8 Digitale Gutscheine

1 Durch einen **digitalen Gutschein** wird der Inhaber des Gutscheins berechtigt, je nach Inhalt des Gutscheins beim Anbieter oder bei einem Dritten eine bestimmte Ware, einen bestimmten Digitalen Inhalt oder eine bestimmte digitale Dienstleistung oder eine Ware im Gegenwert des Gutscheins zu erwerben. Für den jeweiligen Gutschein gelten besondere Nutzungsbedingungen, auf die gesondert hingewiesen wird.

2 Der Vertragsschluss über einen digitalen Gutschein bei Erwerb über den Anbieter erfolgt durch Abschluss des jeweiligen Bestellprozesses und das Anklicken des Bestellbuttons „Jetzt Kaufen“ o.ä. (Angebot des Nutzers) sowie die nachfolgende Annahme per E-Mail oder Auslieferung des digitalen Gutscheins durch den Anbieter.

3 Für das Widerrufsrecht des Nutzers in Bezug auf digitale Gutscheine gelten die Bestimmungen gemäß Ziffer 14.2. dieser Nutzungsbedingungen.

4 Digitale Gutscheine haben eine Gültigkeit von drei Jahren ab Ende desjenigen Jahres, in welchem der digitale Gutschein erworben wurde.

9 Merchandising Artikel & sonstige Waren

9.1 Der Vertragsschluss über den Kauf von Merchandising Artikeln oder sonstigen Waren, einschließlich Spielen auf Datenträgern, erfolgt durch den Abschluss des Bestellvorgangs und das Anklicken des Bestellbuttons „Jetzt Kaufen“ o.ä. (Angebot des Nutzers) sowie der nachfolgenden Annahme der Bestellung per E-Mail oder durch Versand der Waren.

9.2 Für das Widerrufsrecht des Nutzers in Bezug auf den Kauf von Merchandising Artikeln oder sonstiger Waren gelten die Bestimmungen gemäß Ziffer 14.3. dieser Nutzungsbedingungen.

9.3 Die Versandkosten können je nach Lieferort und Versandart variieren und werden vor Abschluss der Bestellung angezeigt.

9.4 Soweit keine Lieferfrist vereinbart wird, erfolgt die Lieferung innerhalb von 14 Tagen ab Vertragsschluss.

9.5 Einen etwaigen Lieferverzug aufgrund mangelnder Eigenbelieferung hat der Anbieter nicht zu vertreten, soweit er ein rechtzeitiges ausreichendes Deckungsgeschäft getätigt hat und die Nichtlieferung nicht verschuldet hat.

9.6 Der Anbieter ist zum Rücktritt berechtigt, wenn er trotz eines entsprechend abgeschlossenen Deckungsgeschäftes aus von ihm nicht zu vertretenden Gründen von seinen Zulieferern nicht beliefert wird und dieser Zustand länger als 4 Wochen ab Bestellung durch den Nutzer anhält.

9.7 Bis zur vollständigen Bezahlung bleiben die Waren im Eigentum des Anbieters.

9.8 Gutscheine in gedruckter Form haben eine Gültigkeit von drei Jahren ab Ende des Jahres, in dem der Gutschein erworben wurde.

10 Änderung von Spielen und Premium Features

Der Anbieter ist berechtigt aber nicht verpflichtet, Änderungen an Free-2-Play Spielen, Abonnement Services, Digitalen Inhalten, Spielen auf Datenträgern sowie an Premium Features, die über das zur Aufrechterhaltung der Vertragsmäßigkeit nach § 327e Absatz 2 u. 3 BGB und § 327f BGB erforderliche Maß hinausgehen, vorzunehmen. Gründe für die Änderung der Spiele sind: Anpassung der Spiele an neue technische Umgebungen, Änderungen der rechtlichen Rahmenbedingungen, erhöhte Nutzerzahlen, oder Änderungen, die aus anderen wichtigen betriebstechnischen Gründen erforderlich sind, sowie die Verbesserung der Nutzungserfahrung, insbesondere durch das Hinzufügen von neuen Inhalten.

11 Leistungsumfang

11.1 Der Anbieter gewährleistet im Hinblick auf alle Spiele und Premium Features, die eine dauerhafte Internetverbindung benötigen, eine Erreichbarkeit für jedes Spiel bzw. Premium Feature von 95 % im Jahresdurchschnitt. Hiervon ausgenommen sind Zeiten, in denen die Server für die jeweiligen Spiele und Premium Features auf Grund von technischen oder sonstigen Problemen, die nicht im Einflussbereich des Anbieters liegen (z.B. höhere Gewalt, Verschulden Dritter usw.) nicht zu erreichen sind. Ebenso ausgenommen sind Zeiten, in denen

routinemäßige Wartungsarbeiten durchgeführt werden. Der Anbieter kann den Zugang zu den Spielen und Premium Features beschränken, sofern die Sicherheit des Netz- oder Spielbetriebes, die Aufrechterhaltung der Netzintegrität, insbesondere die Vermeidung schwerwiegender Störungen des Netzes, der Software oder gespeicherter Daten dies erfordern; auch diese Zeiten werden bei der Berechnung der Erreichbarkeit nicht berücksichtigt. Die Haftung des Anbieters für eine Nichterreichbarkeit der Server bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit bleibt unberührt. Die Spiele und Premium Features des Anbieters sind unter Umständen aus gesetzlichen oder lizenzrechtlichen Gründen nicht in allen Ländern nutzbar. Ob ein Spiel eine dauerhafte Internetverbindung benötigt, ist den Systemvoraussetzungen des jeweiligen Spiels zu entnehmen.

11.2 Sofern und solange der Nutzer seinen Zahlungspflichten nicht nachkommt, kann sein Zugriff auf die im Rahmen des jeweiligen Vertrages zu erbringenden Premium Features, insbesondere die Virtuelle Währung, verweigert werden. In diesem Fall bleiben bereits entstandene Ansprüche seitens des Anbieters gegen den Nutzer auf Zahlung aus dem Vertrag unberührt und erlöschen nicht.

11.3 Sollte der Zugriff auf vom Nutzer gekaufte Premium Features, insbesondere Virtuelle Währungen, im Rahmen der geschuldeten Verfügbarkeit gemäß Ziffer 11.1. vorübergehend nicht möglich sein, werden derartige Ausfallzeiten nicht an die Laufzeit des Abonnements angehängt.

11.4 Die Gewährleistung erfolgt nach den gesetzlichen Regelungen unter Beachtung der Ziffer 18. Darüberhinausgehende Garantien werden nur im Rahmen der jeweiligen Produktbeschreibung gewährt.

11.5 Der Nutzer hat keinen Anspruch auf Aufrechterhaltung oder Herbeiführung eines bestimmten Zustands oder Funktionsumfangs des jeweiligen Spiels (z.B. Spielfortschritt, Spielstände, Highscores, Achievements/Errungenschaften). Etwaige Mängelansprüche des Nutzers, welche die technische Spielbarkeit des Spiels selbst betreffen, ebenso wie § 327r Abs. 2 BGB, bleiben unberührt.

12 Berechtigte Nutzer

12.1 Die vom Anbieter angebotenen Spiele und sonstigen Leistungen richten sich ausschließlich an Verbraucher. Eine Nutzung dieser zu kommerziellen oder gewerblichen Zwecken ist nicht gestattet.

12.2 Zur Nutzung der Dienste sind nur Personen berechtigt, die das 16. Lebensjahr vollendet haben und entweder im Staat ihres Wohnsitzes volljährig sind, oder deren gesetzliche Vertreter ihre Zustimmung zur Nutzung des jeweiligen Dienstes erteilt haben. Ausdrücklich nicht teilnahmeberechtigt sind alle Personen, deren Nutzerkonto oder Zugang zum jeweiligen Dienst vom Anbieter nach Maßgabe dieser Nutzungsbedingungen gesperrt wurde oder solche, die noch nicht das 16. Lebensjahr vollendet haben.

12.3 Bei Minderjährigkeit des Nutzers versichert dieser das Vorliegen der Zustimmung seines gesetzlichen Vertreters. Der Anbieter ist jederzeit berechtigt, aber nicht verpflichtet, einen schriftlichen Nachweis der Volljährigkeit des Nutzers bzw. die Zustimmungserklärung seines gesetzlichen Vertreters anzufordern.

12.4 Sobald ein minderjähriger Nutzer sein Nutzerkonto über das Erreichen der Volljährigkeit hinaus nutzt, gelten alle vor Erreichen der Volljährigkeit in Zusammenhang mit seinem Nutzerkonto geschlossenen Verträge als genehmigt.

13 Zahlungsbedingungen und Bereitstellung

13.1 Zur Bezahlung ist der Anbieter berechtigt, dem Nutzer unterschiedliche Zahlungswege anzubieten (z. B. Vorkasse, PayPal, Zahlung per Kreditkarte), wobei jedoch kein Anspruch darauf besteht, dass stets sämtliche Zahlungswege oder ein spezifischer Zahlungsweg angeboten werden. Erfolgt die Zahlungsabwicklung über einen Zahlungsdienstleister (z. B. PayPal), gelten für die Zahlungsabwicklung ausschließlich die Nutzungs- und Geschäftsbedingungen des betreffenden Zahlungsdienstleisters, auf die in diesem Fall gesondert hingewiesen wird.

13.2 Der Anbieter kann unter Beachtung der gesetzlichen Regelungen die sofortige Zurverfügungstellung eines Digitalen Inhalts oder digitaler Gutscheine vom Verzicht des Nutzers auf etwaig bestehende Widerrufsrechte abhängig machen. Verzichtet der Nutzer nicht auf die bestehenden Widerrufsrechte, kann der Anbieter mit der Bereitstellung des Digitalen Inhalts oder des digitalen Gutscheins bis zum Ablauf der Widerrufsfrist warten.

13.3 Beim Erwerb eines Digitalen Inhalts, von Premium Features, insbesondere Virtueller Währung, eines Abonnement Services, digitaler Gutscheine, Merchandising Artikeln oder sonstigen Waren über einen App-Store, ein soziales Netzwerk oder sonstige Plattformen Dritter gelten deren jeweilige Bedingungen zusätzlich zu diesen Bedingungen. Diese Drittanbieter sind in dem Fall ebenfalls für die Zahlungsabwicklung, Gewährleistung oder Kündigung von Verträgen anzusprechen und verantwortlich.

13.4 Eine Aufrechnung des Nutzers ist nur mit unbestrittenen oder rechtskräftig festgestellten Gegenansprüchen gegen den Anbieter möglich. Der Nutzer kann ein Zurückbehaltungsrecht nur ausüben, wenn sein Gegenanspruch auf demselben Vertragsverhältnis beruht.

13.5 Sämtliche angegebenen Entgelte verstehen sich einschließlich der jeweils geltenden gesetzlichen Mehrwertsteuer, falls anfallend.

14 WIDERRUFSBELEHRUNG

14.1 Wenn der Nutzer ein Verbraucher ist, steht ihm bei Erwerb direkt vom Anbieter in Bezug auf Verträge über Free-2-Play und Abonnement Services, sowie in Bezug auf Premium Features ein gesetzliches Widerrufsrecht nach Maßgabe folgender Widerrufsbelehrung zu:

Widerrufsbelehrung

Widerrufsrecht

Der Nutzer hat das Recht, binnen vierzehn Tagen ohne Angabe von Gründen diesen Vertrag zu widerrufen.

Die Widerrufsfrist beträgt vierzehn Tage ab dem Tag des Vertragsabschlusses.

Um das Widerrufsrecht auszuüben, muss der Nutzer dem Anbieter (gamigo Publishing GmbH, Behringstraße 16 b, 22765 Hamburg, Deutschland, Telefon: +49 (0)40 411 885 0, E-Mail: info@intenium.de) mittels einer eindeutigen Erklärung (z.B. ein mit der Post versandter Brief oder eine E-Mail) über seinen Entschluss, diesen Vertrag zu widerrufen, informieren. Der Nutzer kann dafür das beigefügte Muster-Widerrufsformular verwenden, das jedoch nicht vorgeschrieben ist.

Zur Wahrung der Widerrufsfrist reicht es aus, dass der Nutzer die Mitteilung über die Ausübung des Widerrufsrechts vor Ablauf der Widerrufsfrist absendet.

Folgen des Widerrufs

Wenn der Nutzer diesen Vertrag widerruft, hat der Anbieter dem Nutzer alle Zahlungen, die der Anbieter vom Nutzer erhalten hat, einschließlich der Lieferkosten (mit Ausnahme der zusätzlichen Kosten, die sich daraus ergeben, dass der Nutzer eine andere Art der Lieferung als die vom Anbieter angebotene, günstigste Standardlieferung gewählt hat), unverzüglich und spätestens binnen vierzehn Tagen ab dem Tag zurückzuzahlen, an dem die Mitteilung des Nutzers über den Widerruf dieses Vertrags beim Anbieter eingegangen ist. Für diese Rückzahlung verwendet der Anbieter dasselbe Zahlungsmittel, das der Nutzer bei der ursprünglichen Transaktion eingesetzt hat, es sei denn, mit dem Nutzer wurde ausdrücklich etwas anderes vereinbart; in keinem Fall werden dem Nutzer wegen dieser Rückzahlung Entgelte berechnet.

Hat der Nutzer verlangt, dass die digitale Dienstleistung während der Widerrufsfrist beginnen soll, so hat der Nutzer dem Anbieter einen angemessenen Betrag zu zahlen, der dem Anteil der bis zu dem Zeitpunkt, zu dem der Nutzer den Anbieter von der Ausübung des Widerrufsrechts hinsichtlich dieses Vertrags unterrichtet, bereits erbrachten digitale Dienstleistungen im Vergleich zum Gesamtumfang der im Vertrag vorgesehenen digitalen Dienstleistungen entspricht.

Vorzeitiges Erlöschen des Widerrufsrechts

Das Widerrufsrecht des Nutzers erlischt vorzeitig, wenn der Anbieter die digitale Dienstleistung vollständig erbracht hat und mit der Ausführung der digitalen Dienstleistung erst begonnen hat, nachdem der Nutzer dazu seine ausdrückliche Zustimmung gegeben hat und gleichzeitig seine Kenntnis davon bestätigt hat, dass er sein Widerrufsrecht bei vollständiger Vertragserfüllung durch den Anbieter verliert.

Das Muster-Widerrufsformular für den Widerruf von Verträgen über Free-2-Play und Abonnement Services, sowie für Premium Features kann hier abgerufen werden.

14.2 Wenn der Nutzer ein Verbraucher ist, steht ihm bei Erwerb direkt vom Anbieter in Bezug auf Verträge über Digitale Inhalte oder digitale Gutscheine ein gesetzliches Widerrufsrecht nach Maßgabe folgender Widerrufsbelehrung zu:

Widerrufsbelehrung

Widerrufsrecht

Der Nutzer hat das Recht, binnen vierzehn Tagen ohne Angabe von Gründen diesen Vertrag zu widerrufen.

Die Widerrufsfrist beträgt vierzehn Tage ab dem Tag des Vertragsabschlusses.

Um das Widerrufsrecht auszuüben, muss der Nutzer dem Anbieter (gamigo Publishing GmbH, Behringstraße 16 b, 22765 Hamburg, Deutschland, Telefon: +49 (0)40 411 885 0, E-Mail: info@intenium.de) mittels einer eindeutigen Erklärung (z.B. ein mit der Post versandter Brief oder eine E-Mail) über seinen Entschluss, diesen Vertrag zu widerrufen, informieren. Der Nutzer kann dafür das beigefügte Muster-Widerrufsformular verwenden, das jedoch nicht vorgeschrieben ist.

Zur Wahrung der Widerrufsfrist reicht es aus, dass der Nutzer die Mitteilung über die Ausübung des Widerrufsrechts vor Ablauf der Widerrufsfrist absendet.

Folgen des Widerrufs

Wenn der Nutzer diesen Vertrag widerruft, hat der Anbieter dem Nutzer alle Zahlungen, die der Anbieter vom Nutzer erhalten hat, einschließlich der Lieferkosten (mit Ausnahme der zusätzlichen Kosten, die sich daraus ergeben, dass der Nutzer eine andere Art der Lieferung als die vom Anbieter angebotene, günstigste Standardlieferung gewählt hat), unverzüglich und spätestens binnen vierzehn Tagen ab dem Tag zurückzuzahlen, an dem die Mitteilung des Nutzers über den Widerruf dieses Vertrags beim Anbieter eingegangen ist. Für diese Rückzahlung verwendet der Anbieter dasselbe Zahlungsmittel, das der Nutzer bei der ursprünglichen Transaktion eingesetzt hat, es sei denn, mit dem Nutzer wurde ausdrücklich etwas anderes vereinbart; in keinem Fall werden dem Nutzer wegen dieser Rückzahlung Entgelte berechnet.

Vorzeitiges Erlöschen des Widerrufsrechts

Das Widerrufsrecht der Nutzer erlischt bei einem Vertrag über die Lieferung von nicht auf einem körperlichen Datenträger befindlichen Digitalen Inhalten oder digitalen Gutscheinen vorzeitig, wenn der Nutzer ausdrücklich zugestimmt hat, dass der Anbieter mit der Ausführung des Vertrages vor Ablauf der Widerrufsfrist beginnt und der Nutzer seine Kenntnis davon bestätigt hat, dass er durch seine Zustimmung mit dem Beginn der Ausführung des Vertrages sein Widerrufsrecht verliert, jedoch nicht bevor der Anbieter dem Nutzer eine Bestätigung des Vertrags, in der der Vertragsinhalt wiedergegeben ist, auf einem dauerhaften Datenträger (E-Mail genügt) zur Verfügung gestellt hat.

Das Muster-Widerrufsformular für den Widerruf von Verträgen über digitale Inhalte und digitale Gutscheine kann hier abgerufen werden.

14.3. Wenn der Nutzer ein Verbraucher ist, steht ihm bei Erwerb direkt vom Anbieter in Bezug auf Verträge über Merchandising Artikel oder sonstige Waren ein gesetzliches Widerrufsrecht nach Maßgabe folgender Widerrufsbelehrung zu:

Widerrufsbelehrung

Widerrufsrecht

Der Nutzer hat das Recht, binnen vierzehn Tagen ohne Angabe von Gründen diesen Vertrag zu widerrufen.

Die Widerrufsfrist beträgt vierzehn Tage ab dem Tag an dem der Nutzer oder ein vom Nutzer benannter Dritter, der nicht der Beförderer ist, die Waren in Besitz genommen hat.

Um das Widerrufsrecht auszuüben, muss der Nutzer dem Anbieter (gamigo Publishing GmbH, Behringstraße 16 b, 22765 Hamburg, Deutschland, Telefon: +49 (0)40 411 885 0, E-Mail: info@intenium.de) mittels einer eindeutigen Erklärung (z.B. ein mit der Post versandter Brief oder eine E-Mail) über seinen Entschluss, diesen Vertrag zu widerrufen, informieren. Der Nutzer kann dafür das beigefügte Muster-Widerrufsformular verwenden, das jedoch nicht vorgeschrieben ist.

Zur Wahrung der Widerrufsfrist reicht es aus, dass der Nutzer die Mitteilung über die Ausübung des Widerrufsrechts vor Ablauf der Widerrufsfrist absendet.

Folgen des Widerrufs

Wenn der Nutzer diesen Vertrag widerruft, hat der Anbieter dem Nutzer alle Zahlungen, die der Anbieter vom Nutzer erhalten hat, einschließlich der Lieferkosten (mit Ausnahme der zusätzlichen Kosten, die sich daraus ergeben, dass der Nutzer eine andere Art der Lieferung als die vom Anbieter angebotene, günstigste Standardlieferung gewählt hat), unverzüglich und spätestens binnen vierzehn Tagen ab dem Tag zurückzuzahlen, an dem die Mitteilung des Nutzers über den Widerruf dieses Vertrags beim Anbieter eingegangen ist. Für diese Rückzahlung verwendet der Anbieter dasselbe Zahlungsmittel, das der Nutzer bei der ursprünglichen Transaktion eingesetzt hat, es sei denn, mit dem Nutzer wurde ausdrücklich etwas anderes vereinbart; in keinem Fall werden dem Nutzer wegen dieser Rückzahlung Entgelte berechnet. Der Anbieter kann die Rückzahlung verweigern, bis er die Waren wieder zurückerhalten hat oder bis der Nutzer den Nachweis erbracht hat, dass er die Waren zurückgesandt hat, je nachdem, welches der frühere Zeitpunkt ist.

Der Nutzer hat die Waren unverzüglich und in jedem Fall spätestens binnen vierzehn Tagen ab dem Tag, an dem der Nutzer den Anbieter über den Widerruf dieses Vertrags unterrichtet, an den Anbieter zurückzusenden oder zu übergeben. Die Frist ist gewahrt, wenn der Nutzer die Waren vor Ablauf der Frist von vierzehn Tagen absendet. Der Nutzer trägt die unmittelbaren Kosten der Rücksendung der Waren. Der Nutzer muss für einen etwaigen Wertverlust der Waren nur aufkommen, wenn dieser Wertverlust auf einen zur Prüfung der Beschaffenheit, Eigenschaften und Funktionsweise der Waren nicht notwendigen Umgang mit ihnen zurückzuführen ist.

Das Muster-Widerrufsformular für den Widerruf von Verträgen über Merchandising Artikel und sonstige Waren können sie hier abrufen.

15 Verbotene Aktivitäten

15.1 Die Nutzung der Leistungen des Anbieters für oder im Zusammenhang mit kommerziellen Zwecken (z. B. Verbreitung von Werbung für Spiele von Dritten, Verkauf virtueller Güter) ist untersagt, es sei denn, eine derartige Nutzung wurde von dem Anbieter zuvor ausdrücklich und schriftlich erlaubt.

15.2 Verboten sind zudem jegliche Aktivitäten im Zusammenhang mit den Angeboten, die gegen geltendes Recht verstoßen, Rechte Dritter verletzen oder gegen die Grundsätze des Jugendschutzes verstoßen. Insbesondere sind folgende Handlungen untersagt:

- das Einstellen, die Verbreitung, das Angebot und die Bewerbung pornografischer, gegen Jugendschutzgesetze, gegen Datenschutzrecht und/oder gegen sonstiges Recht verstoßender und/oder betrügerischer Inhalte, Spiele, Dienste und/oder Produkte;
- die Verwendung von Inhalten, durch die andere Nutzer oder Dritte beleidigt oder verleumdet werden;
- die Nutzung, das Bereitstellen und das Verbreiten von Inhalten, Spielen, Diensten und/oder Produkten, die gesetzlich geschützt oder mit Rechten Dritter (z. B. Urheberrechte) belastet sind, ohne hierzu ausdrücklich berechtigt zu sein.

15.3 Des Weiteren sind auch unabhängig von einem eventuellen Gesetzesverstoß bei der Inanspruchnahme der Angebote sowie bei der Kommunikation mit anderen Nutzern (z. B durch Versendung persönlicher Mitteilungen) die folgenden Aktivitäten untersagt:

- die Verbreitung von Viren, Trojanern und anderen schädlichen Dateien;
- die Versendung von Junk- oder Spam-Mails sowie von Kettenbriefen;
- die Verbreitung anzüglicher, anstößiger, sexuell geprägter, obszöner oder diffamierender Inhalte bzw. Kommunikation sowie solcher Inhalte bzw. Kommunikation die geeignet sind/ist, Rassismus, Fanatismus, Hass, körperliche Gewalt oder rechtswidrige Handlungen zu fördern bzw. zu unterstützen (jeweils explizit oder implizit);
- die Belästigung anderer Teilnehmer, z. B. durch mehrfaches persönliches Kontaktieren ohne oder entgegen der Reaktion des anderen Teilnehmers sowie das Fördern bzw. Unterstützen derartiger Belästigungen;
- die Aufforderung anderer Teilnehmer zur Preisgabe von Kennwörtern;
- die Aufforderung anderer Teilnehmer zur Preisgabe von personenbezogenen Daten für kommerzielle oder rechts- bzw. gesetzeswidrige Zwecke;
- die Verbreitung und/oder öffentliche Wiedergabe von in den Spielen verfügbaren Inhalten, soweit dies nicht ausdrücklich vom jeweiligen Urheber gestattet oder als Funktionalität des jeweiligen Spiels ausdrücklich zur Verfügung gestellt wird.

15.4 Ebenfalls verboten ist jede Handlung, die geeignet ist, den reibungslosen Betrieb der Angebote zu beeinträchtigen, insbesondere die Systeme des Anbieters übermäßig zu belasten. Insbesondere sind damit folgende Handlungen untersagt:

- die Anwendung oder Bewerbung von Hilfsmitteln, die in den Spielstand oder den Spielverlauf eingreifen (insbesondere sog. „Bots“, „Hacks“ oder „Cheats“);
- das vollständige oder teilweise Blockieren, Überschreiben, Umleiten oder Modifizieren der vom Anbieter bereitgestellten Spiele bzw. Inhalte;
- das Kaufen, Verkaufen, Verschenken, Handeln, Tauschen und Anbieten von Premium Features, insbesondere Virtueller Währung, oder sonstiger Inhalte der Spiele, einschließlich Spielcharakteren, in der „realen Welt” gegen reale Währung, insbesondere das sogenannte „Gold Selling“;
- das planmäßige Ausnutzen von Programmfehlern zum eigenen Vorteil (sog. „Exploits“);
- die Ansprache an andere Nutzer unter Vorspiegelung, beim Anbieter beschäftigt zu sein oder für den Anbieter tätig zu sein.

15.5 Der Anbieter ist berechtigt, Premium Features, insbesondere auch Virtuelle Währung, aber auch sonstige Spieleinhalte, die der Nutzer durch illegale, missbräuchliche, vertragswidrige oder sonst wie unberechtigte Nutzung des Spiels erlangt hat (insbesondere im Falle des sogenannten „Gold Sellings“), aus dem Nutzerkonto des Nutzers zu entfernen oder die Nutzung derselben zu verweigern. Der Anbieter ist in keiner Weise verpflichtet, dem Nutzer aufgrund der Entfernung von Premium Features oder Virtueller Währung aus dessen Nutzerkonto aufgrund der in Satz 1 dargestellten Gründe eine Rückerstattung zu gewähren.

15.6 Sollte dem Nutzer eine illegale, missbräuchliche, vertragswidrige oder sonst wie unberechtigte Nutzung der Spiele bekannt werden, kann er jederzeit den Anbieter benachrichtigen. Der Anbieter wird den Vorgang sodann prüfen und ggf. angemessene Schritte einleiten. Bei Vorliegen eines Verdachts auf rechtswidrige bzw. strafbare Handlungen ist der Anbieter berechtigt und ggf. auch verpflichtet, die Aktivitäten der betroffenen Nutzer zu überprüfen und ggf. geeignete rechtliche Schritte einzuleiten. Hierzu kann auch die Zuleitung eines Sachverhalts an die Staatsanwaltschaft gehören.

15.7 Der Anbieter ist berechtigt, bei Verstößen des Nutzers gegen diese Nutzungsbedingungen, besondere Nutzungsbedingungen oder sonstige Spiel- und Verhaltensregeln geeignete Maßnahmen zu treffen, um sicherzustellen, dass der Nutzer in Zukunft nicht mehr gegen diese Bedingungen verstoßen wird. Insbesondere ist der Anbieter berechtigt, in besonders schwerwiegenden Fällen, den Zugang zum betreffenden Dienst bzw. das Nutzerkonto des Nutzers zu kündigen oder in minderschweren Fällen dem Nutzer zeitlich befristet den Zugriff auf den betreffenden Dienst bzw. das Nutzerkonto zu blockieren, soweit dies dem Verstoß angemessen ist. Alternativ kann der Anbieter auch mildere Mittel, wie z.B. die Sperrung von Chat-Möglichkeiten oder eine Warnung ergreifen.

16 Pflichten und Obliegenheiten des Nutzers

16.1 Der Nutzer verpflichtet sich, die für den Zugang zu den Spielen und sonstigen Diensten erforderlichen Zugangsdaten (Login-Daten, Kennworte etc.) streng geheim zu halten und keinem Dritten zu offenbaren, es sei denn, der Anbieter hat der Übertragung des Nutzerkontos zuvor in Textform zugestimmt. Der Nutzer ist zudem verpflichtet, im Falle einer unbefugten Nutzung seines Nutzerkontos oder eines Verstoßes gegen die Sicherheit den Anbieter

unverzüglich darüber in Kenntnis zu setzen und dafür Sorge zu tragen, sein Nutzerkonto vor weiteren unberechtigten Zugriffen zu schützen.

16.2 Der Anbieter kommuniziert in der Regel mit dem Nutzer per E-Mail, soweit nichts anderes durch diese Nutzungsbedingungen oder anderweitige Vereinbarung mit dem Nutzer bestimmt ist. Der Nutzer ist dafür verantwortlich, dass E-Mails, die an die vom Nutzer bei der Anmeldung angegebene oder später mitgeteilte E-Mail-Adresse versandt werden, zugestellt werden können. Der Nutzer wird hierfür u.a. durch entsprechende Einstellungen des Spam-Filters sorgen und diese E-Mail-Adresse regelmäßig überprüfen. Im Übrigen bleibt es dem Anbieter vorbehalten, eine andere geeignete Form der Korrespondenz zu wählen.

16.3 Es obliegt dem Nutzer, für seine Spielcharaktere keine Namen zu wählen, die Rückschluss auf seine Identität bzw. seinen Klarnamen ermöglichen.

17 Beta-Tests

17.1 Der Anbieter kann dem Nutzer die Teilnahme an oder Nutzung von noch nicht marktreifen Spielen, Spielelementen, Diensten und Inhalten zu Testzwecken anbieten („**Beta-Test**“). Beta-Tests können bekannte oder nicht bekannte – auch schwere – Programmfehler enthalten.

17.2 Diese Programmfehler nach Ziffer 17.1 können beispielsweise zu Abstürzen des Spiels oder des Endgeräts des Nutzers führen. Der Anbieter kann im Rahmen des Beta-Tests jederzeit, unter anderem zur Fehlersuche und zur Verbesserung des Spielerlebnisses, Inhalte entfernen oder hinzufügen, Spielstände zurücksetzen, Backups einspielen, oder bestimmte Spielstände herstellen. Der Nutzer hat keinen Anspruch auf (Wieder-)Herstellung eines bestimmten Spielstandes.

17.3 Der Anbieter kann einen Beta-Test jederzeit verlängern, verkürzen, oder ganz oder teilweise beenden.

18 Haftungsbeschränkung

18.1 Soweit der Anbieter für Leistungen ein Entgelt fordert, haftet der Anbieter auf Schadensersatz nur bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit uneingeschränkt. Im Falle der Verletzung von wesentlichen Vertragspflichten haftet der Anbieter auch bei leichter Fahrlässigkeit. Unter wesentlichen Vertragspflichten sind solche Pflichten zu verstehen, die die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages erst ermöglichen und auf deren Erfüllung der Nutzer regelmäßig vertrauen darf.

18.2 Soweit der Anbieter Leistungen entgeltfrei erbringt, haftet der Anbieter auf Schadensersatz nur bei grob fahrlässig oder vorsätzlich verursachten Schäden.

18.3 Die Ersatzpflicht ist bei der fahrlässigen Verletzung von wesentlichen Vertragspflichten jeweils auf den üblicherweise vorhersehbaren und vertragstypischen Schaden beschränkt.

18.4 Vorstehende Haftungsbeschränkungen gelten nicht für die Haftung bei Verletzung von Leben, Körper und Gesundheit oder im Falle der Übernahme einer Garantie durch den Anbieter oder der Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz. Die Haftung des Anbieters im Anwendungsbereich des § 70 TKG bleibt unberührt.

18.5 Vorstehende Haftungsausschlüsse bzw. -beschränkungen gelten auch im Hinblick auf die Haftung der Angestellten, Arbeitnehmer, Mitarbeiter, Vertreter und Erfüllungsgehilfen des Anbieters, insbesondere zugunsten der Anteilseigner, Mitarbeiter, Vertreter, Organe und deren Mitglieder, was deren persönliche Haftung betrifft.

18.6 Die verschuldensunabhängige Haftung nach § 536a Abs. 1 BGB für anfängliche Mängel ist ausdrücklich ausgeschlossen.

18.7 Wenn Sie ein US-Kunde sind, richtet sich Ihre und die Haftung des Anbieters nach Abschnitt 24.2.

19 Fremde Inhalte / Verantwortlichkeit

19.1 Soweit der Anbieter dem Nutzer die Möglichkeit einräumt, eigene Inhalte zum Abruf für Dritte bereitzustellen, z.B. im Rahmen eines Diskussionsforums oder Chats, führt der Anbieter keine Überprüfung der Inhalte auf Vollständigkeit, Richtigkeit, Rechtmäßigkeit, Aktualität, Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck durch. Der Anbieter stellt lediglich die technische Plattform für die Veröffentlichung der vom Nutzer eingestellten Inhalte zur Verfügung. Der Anbieter ist daher nicht verantwortlich für fremde Inhalte oder Inhalte, zu denen der Anbieter lediglich den Zugang vermittelt. Dies gilt auch für die unveränderte Zwischenspeicherung fremder Inhalte. Der Anbieter weist den Nutzer darauf hin, dass der Anbieter Inhalte nur überprüft, sofern und soweit der Anbieter auf deren Rechtswidrigkeit hingewiesen wurde. Der Anbieter fordert den Nutzer ausdrücklich auf, rechtswidrige Inhalte dem Anbieter melden.

19.2 Der Nutzer erklärt und gewährleistet gegenüber dem Anbieter, dass er der alleinige Inhaber sämtlicher Rechte an den von ihm eingestellten Inhalten ist, oder aber anderweitig berechtigt ist (z. B. durch eine wirksame Erlaubnis des Rechteinhabers), die Inhalte einzustellen.

20 Gewerbliche Schutzrechte und Urheberrechte / Nutzergenerierte Inhalte

20.1 Der Anbieter stellt dem Nutzer im Rahmen der Nutzung der Spiele teilweise Software zur Verfügung (insbesondere die Spiele-Software). Der Anbieter räumt dem Nutzer insoweit das nicht-exklusive und auf die Dauer der Vertragszeit beschränkte Recht ein, diese Software im Rahmen eines nicht kommerziellen Einsatzes auf seinem jeweiligen Endgerät zu benutzen. Kopien dieser Software darf der Nutzer nur zum Zwecke der Sicherung und Archivierung für persönliche Zwecke erstellen, es sei denn, der Anbieter erlaubt dem Nutzer explizit die Weitergabe der Software. Der Nutzer verpflichtet sich, auf bzw. in Kopien der Software die auf bzw. in dieser Software enthaltenen Hinweise zu geistigem Eigentum beizubehalten und die für die Verwendung der Software einschlägigen Gesetze zu beachten.

20.2 Es ist dem Nutzer nicht gestattet, Spiele bzw. etwaige Software ganz oder in Teilen zu kopieren (mit Ausnahme einer notwendigen Sicherheitskopie), zu verbreiten, zu verkaufen, zu versteigern, zu vermieten, zu verleasen, zu verleihen, zu ändern oder abgeleitete Werke herzustellen, zu bearbeiten, zu übersetzen, aufzuführen, auszustellen, unterzulizensieren oder insgesamt zu übertragen. Es ist dem Nutzer nicht gestattet, das Spiel bzw. die Software gegen Entgelt zu vervielfältigen bzw. diese Dritten gegen Entgelt zugänglich zu machen, sowie das Spiel bzw. die Software bzw. die Rechte daran gegen Entgelt zu verleihen bzw. gegen Entgelt zu vermieten oder in anderer Form gegen Entgelt auf Dritte zu übertragen bzw. zu ändern, zu übersetzen, Reverse Engineering anzuwenden, zu dekompilieren oder disassemblieren oder sonstige abgeleitete Werke auf Basis des Spiels bzw. der Software zu erstellen. § 69e UrhG bleibt unberührt.

20.3 Alle Inhalte, Spiele und sonstigen Informationen, die auf Webseiten des Anbieters oder über die Webseiten des Anbieters angeboten werden, sind durch Urheberrechte und Marken geschützt. Die Rechte am geistigen Eigentum sämtlicher Inhalte der Spiele – mit Ausnahme der vom Nutzer eingestellten Inhalte – sowie sonstige Eigentumsrechte an dem Spiel bzw. der Software verbleiben bei dem Anbieter und/oder deren Lieferanten und Lizenzgebern.

20.4 Der Anbieter gestattet dem Nutzer widerruflich, aus Inhalten der Spiele des Anbieters nutzergenerierte Inhalte herzustellen und eingeschränkt zu verbreiten, solange die Spiele und der Anbieter dadurch in keiner Weise herabgesetzt werden. Diese Gestattung bezieht sich ausdrücklich nicht auf den Quellcode oder sonstige nicht öffentliche Teile des Spiels, insbesondere seiner Programmlogik. Die Gestattung gilt für Spielinhalte, Spielszenen, Charaktere, Texte, Orte, Karten, Grafiken, Animationen, Töne, Filmwerke, Werke der Musik und (Licht-) Bilder. Solche nutzergenerierten Inhalte sind beispielsweise vom Nutzer kommentierte Videos einer eigenen Spielsitzung („Let's-Play-Videos“) oder das Teilen von Bildern aus dem Spiel in sozialen Netzwerken oder deren Zugänglichmachung auf Fanseiten oder in Fanforen. Der Anbieter gestattet die Nutzung nur zu persönlichen, nicht jedoch zu gewerblichen oder kommerziellen Zwecken. Diese Gestattung ist nicht übertragbar. Dabei ist Werbung, die der Betreiber einer vom Nutzer unabhängigen Plattform schaltet – beispielsweise Vorschaltwerbung auf Videoportalen – nicht als kommerzielle Nutzung anzusehen, wenn der Nutzer auf diese keinen Einfluss hat. Diese Gestattung ist durch den Anbieter jederzeit frei widerrufbar. Eine weitergehende, insbesondere kommerzielle Nutzung ist nach vorhergehender schriftlicher Zustimmung durch den Anbieter möglich. Der Nutzer kann sich dazu an pr@gamigo.com wenden. Der Anbieter behält es sich vor, weitergehende Richtlinien für nutzergenerierte Inhalte unter Verwendung von Inhalten der von ihm angebotenen Spiele auf seiner Webseite zu veröffentlichen, die ergänzend Anwendung finden.

20.5 Im Rahmen der Nutzung von Inhalten des Anbieters für nutzergenerierte Inhalte nach Ziffer 20.4 leistet der Anbieter keine Gewähr für den Bestand der Rechte oder für die Verletzung von Rechten Dritter. Der Anbieter wird den Nutzer nicht von etwaigen Ansprüchen Dritter wegen Urheberrechtsverletzungen freistellen.

20.6 Der Nutzer räumt dem Anbieter, soweit für das Erbringen der vertraglichen Leistungen erforderlich, das Recht ein, die von ihm hochgeladenen bzw. eingestellten Inhalte für die Nutzung im Rahmen der Spiele und auf den Endgeräten der Nutzer zu vervielfältigen, zu bearbeiten, soweit die Bearbeitung zur Konvertierung in ein für die Weiterverbreitung taugliches Dateiformat erforderlich ist, und öffentlich zugänglich zu machen, zu senden und anderweitig öffentlich wiederzugeben, insbesondere, die Inhalte zum Abruf durch beliebige Dritte über das Internet bereitzuhalten. Darüber hinaus räumt der Nutzer dem Anbieter insbesondere auch das Recht ein, beliebigen Dritten den Download der Inhalte auf ihre Endgeräte zu gestatten und dort bestimmungsgemäß zu nutzen, und den Dritten die hierzu erforderlichen Nutzungsrechte einzuräumen, sowie einzelne Inhalte oder Ausschnitte u. a. zu Vorschauzwecken für die Bewerbung der Spiele zu verwenden und die betreffenden Inhalte hierzu zu vervielfältigen, zu verbreiten und öffentlich zugänglich zu machen bzw. sonst öffentlich wiederzugeben und Dritten die hierzu benötigten Nutzungsrechte einzuräumen.

20.7 Die vorstehende Rechteeinräumung gemäß Ziffer 20.6 erfolgt jeweils durch das Einstellen bzw. Hochladen eines Inhalts. Der Nutzer sichert dem Anbieter zu, zur Einräumung von Nutzungsrechten in dem vorstehend aufgeführten Umfang berechtigt und in der Lage zu sein. Der Anbieter ist berechtigt, von dem Nutzer Nachweise dafür zu verlangen, dass er über die erforderlichen Nutzungsrechte verfügt.

21 Kündigung

21.1 Der Nutzer kann den Anbieter jederzeit auffordern, sein bei dem Anbieter angelegtes Nutzerkonto zu kündigen bzw. zu löschen. Ebenso kann der Nutzer den Anbieter jederzeit auffordern, ein einzelnes Spielprofil des Nutzers zu löschen. Im Fall der Kündigung bzw. Löschung des Nutzerkontos betrifft dies auch alle dem Nutzerkonto zugeordneten Spielprofile oder sonstigen Leistungen. Bis dahin erworbene Digitale Inhalte oder Premium Features, insbesondere Virtuelle Währung, die dem gekündigtem bzw. gelöschten Spielprofil bzw. Nutzerkonto zuzuordnen sind, verfallen ohne Anspruch auf Rückerstattung. Eine Löschung des Nutzerkontos nach dieser Ziffer 21.1 gilt als Kündigung des Nutzerkontos durch den Nutzer.

21.2 Der Anbieter ist berechtigt, das Spielprofil eines oder mehrerer Spiele eines Nutzers mit einer Frist von mindestens vier Wochen zu löschen, sofern der Nutzer innerhalb eines Zeitraums von mindestens sechs Monaten das Spiel nicht genutzt hat. Als Nutzung zählt jede Anmeldung am entsprechenden Spielserver des Anbieters für das entsprechende Spiel. Der Anbieter wird den Nutzer über die geplante Löschung per E-Mail an die zuletzt bekannte E-Mail-Adresse und ggf. über das Nutzerkonto informieren. Soweit der Nutzer innerhalb der Ankündigungsfrist das Spiel wieder nutzt oder dem Anbieter den Willen zur weiteren Nutzung per E-Mail mitteilt, gilt die Löschungsankündigung automatisch als zurückgezogen.

21.3 Der Anbieter ist zudem berechtigt, das Nutzerkonto eines Nutzers mit einer Frist von mindestens vier Wochen zu löschen, sofern der Nutzer innerhalb eines Zeitraums von mindestens sechs Monaten das Nutzerkonto nicht genutzt hat. Als Nutzung zählt jeder Login in das Nutzerkonto. Der Anbieter wird den Nutzer über die geplante Löschung per E-Mail an die zuletzt bekannte E-Mail-Adresse informieren. Soweit sich der Nutzer innerhalb der Ankündigungsfrist wieder in das Nutzerkonto einloggt oder dem Anbieter den Willen zur weiteren Nutzung per E-Mail mitteilt, gilt die Löschungsankündigung automatisch als zurückgezogen. Diese Ziffer 21.3 gilt nicht, sofern das betroffene Nutzerkonto Digitale Inhalte in Form von Spielen oder Spielerweiterungen („Downloadable Content“ / „DLC“), die dem Nutzer gegen eine Einmalzahlung zur dauerhaften Nutzung überlassen wurden, enthält. Eine Löschung des Nutzerkontos nach dieser Ziffer 21.3 gilt als Kündigung des Nutzerkontos durch den Anbieter.

21.4 Im Rahmen einer Löschung nach Ziffer 21.2 oder 21.3 verfallen alle bis dahin, insbesondere auch entgeltlich, erworbenen Digitalen Inhalte oder Premium Features, insbesondere Virtuelle Währung. Im Falle der Löschung eines Spielprofils nach Ziffer 21.2 kann der Nutzer etwaige Spiele und/oder DLCs, die gegen eine Einmalzahlung zur dauerhaften Nutzung an den Nutzer überlassen wurden, aus seinem Nutzerkonto heraus auch nach Löschung des Spielprofils wieder nutzen, ohne erneut das Spiel oder den DLC gegen eine Einmalzahlung zu erwerben. Bei Löschung des Nutzerkontos durch den Nutzer nach Ziffer 21.1 ist jedoch auch dies nicht mehr möglich.

21.5 Das Recht der Parteien zur jederzeitigen außerordentlichen Kündigung aus wichtigem Grund bleibt von den vorstehenden Regelungen unberührt. Der Anbieter ist insbesondere zur Kündigung aus wichtigem Grund berechtigt, wenn

a der Nutzer schuldhaft gegen Gesetze, diese Nutzungsbedingungen oder besondere Nutzungsbedingungen für Premium Features, insbesondere Virtuelle Währung, verstößt und sich trotz Abmahnung wiederholt in gleicher oder ähnlicher Art und Weise nicht regelgerecht verhält, wobei die Abmahnung bei besonders schwerwiegenden Verstößen auch entfallen kann;

b der Nutzer mit der Zahlung der Entgelte mit einem Betrag in Höhe von mindestens EUR 10,00 in Verzug gerät und trotz zweifacher Mahnung nicht zahlt;

c der Nutzer bei der Nutzung einer beliebigen anderen seiner Nutzerkonten einen der Kündigungsgründe Nr. a. oder b oder einen sonstigen wichtigen Grund verwirklicht;

d Dritte (z. B. Betreiber von sozialen Netzwerken), über deren Anmeldefunktion der Nutzer Zugang zu seinem Nutzerkonto erlangt, den Anbieter zur Löschung von Nutzerdaten und/oder vergleichbaren Maßnahmen auffordern, soweit eine alternative Zugangsgewährung für den Anbieter unzumutbar wäre;

e Dritte (z. B. Betreiber von sozialen Netzwerken), über deren Anmeldefunktion der Nutzer Zugang zu seinem Nutzerkonto erlangt, den Zugang des Anbieters auf Daten einschränken, soweit eine alternative Zugangsgewährung für den Anbieter unzumutbar wäre.

21.6 Bei schwerwiegenden Verstößen ist eine sofortige Kündigung zulässig, ohne dass es einer vorherigen Abmahnung bedarf. Ein schwerwiegender Verstoß ist ein Verstoß, bei dessen Vorliegen dem Anbieter ein Festhalten am Vertrag nicht zugemutet werden kann. Dies ist in der Regel der Fall, wenn

a der Nutzer gegen Strafgesetze verstößt;

b der Nutzer sein Nutzerkonto oder ein Spiel oder sonstigen Dienst in besonders schwerwiegender Weise unzulässig nutzt;

c der Nutzer bei der Registrierung oder bei der Bezahlung von kostenpflichtigen Leistungen falsche Daten angibt;

d der Nutzer bei der Nutzung eines beliebigen anderen seiner Nutzerkonten einen der Kündigungsgründe Nr. a., b., c. oder einen sonstigen wichtigen Grund verwirklicht.

21.7 Im Falle einer durch den Anbieter berechtigt ausgesprochenen Kündigung aus wichtigem Grund ist der Anbieter berechtigt, einen Betrag in Höhe von 75% der Summe aller Entgelte, die der Nutzer bei zeitgleicher fristgerechter Kündigung während der Vertragslaufzeit (für noch nicht erbrachte Leistungen durch den Anbieter, insbesondere für bereits bestellte Premium Features) hätte entrichten müssen, zu verlangen. Das Recht des Nutzers nachzuweisen, dass kein oder ein wesentlich geringerer Schaden entstanden ist, bleibt unberührt.

21.8 Im Fall einer Abmahnung wegen Verstoßes gegen diese Nutzungsbedingungen oder weitere besondere Nutzungsbedingungen oder Spielregeln ist der Anbieter berechtigt, soweit dies dem Verstoß angemessen ist bzw. im Wiederholungsfall, den Zugang des Nutzers zeitlich begrenzt zu sperren, anstatt eine Kündigung auszusprechen. Eine Sperre oder Kündigung kann sich auf alle Nutzerkonten und Spiele oder sonstigen Dienste des Nutzers beziehen, nicht nur auf ein konkret betroffenes Spiel bzw. einen sonstigen Dienst oder ein Nutzerkonto.

21.9 Hat der Anbieter die außerordentliche Kündigung zu vertreten und hat der Nutzer noch Virtuelle Währung für ein Spiel auf seinem Nutzerkonto, wird der Anbieter dem Nutzer die Virtuelle Währung auf ein vom Nutzer gewünschtes Spiel, das der Anbieter anbietet, gutschreiben. Eine Rückzahlung in bar ist ausgeschlossen, es sei denn, die Gutschrift für ein anderes Spiel des Anbieters ist dem Nutzer ausnahmsweise unter Berücksichtigung der beiderseitigen Interessen nicht zuzumuten, z.B. weil kein gleichwertiges oder ähnliches Spiel angeboten wird. In diesem Fall wird der Anbieter dem Nutzer den Wert von evtl. noch auf seinem Nutzerkonto befindlicher Virtueller Währung, die er gegen Zahlung von Echtgeld erworben hat, in der dann noch vorhandenen Höhe des tatsächlich vom Nutzer eingezahlten Betrages erstatten. Weitere Ansprüche des Nutzers sind ausgeschlossen, sofern diese Nutzungsbedingungen nichts anderes bestimmen.

21.10 Eine Gutschrift für andere Spiele oder eine Erstattung erfolgt nicht, soweit die Virtuelle Währung unabhängig von einem konkreten Spiel für eine Vielzahl von Spielen aus dem Angebot des Anbieters verwendet werden kann, soweit sich die Kündigung nur auf ein konkretes Spiel bezieht, da dann die Virtuelle Währung weiter bestimmungsgemäß eingesetzt werden kann.

21.11 Dem Anbieter steht ein Sonderkündigungsrecht bezüglich der Nutzung einzelner Spiele für den Fall zu, dass dem Anbieter der Betrieb des jeweiligen Spiels unter wirtschaftlichen Gesichtspunkten nicht mehr möglich ist oder der Anbieter die Berechtigung zum Betrieb des jeweiligen Spiels verliert, z. B. wegen der Beendigung des betreffenden Lizenzvertrages zwischen dem Anbieter und dem jeweiligen Lizenzgeber. Der Anbieter kann in diesem Fall alle auf den Betrieb und die Nutzung des Spiels bezogenen Verträge (z.B. Nutzungsvertrag, Vertrag über die Zurverfügungstellung und Nutzung von Premium Features, insbesondere Virtueller Währung) zum Einstellungszeitpunkt des Spielbetriebs außerordentlich kündigen. Es gelten dann die Regelungen nach Ziffer 21.921.9. und 21.10. Sonstige Kündigungsrechte bleiben unberührt.

21.12 Jede Kündigung hat in Textform (z. B. per Brief, E-Mail oder Kontaktformular) oder ggf. über einen bereitgestellten Kündigungsbutton zu erfolgen.

21.13 Unentgeltlich gewährte Premium Features, insbesondere Virtuelle Währung, sind grundsätzlich von einer Erstattung ausgeschlossen.

22 Datenschutz

Der Anbieter verarbeitet und nutzt die bei Vertragsschluss und im Rahmen der Nutzung des Angebots erhobenen Daten der Nutzer, insbesondere, soweit diese zur ordnungsgemäßen Vertragserfüllung erforderlich sind, nach den einschlägigen datenschutzrechtlichen Bestimmungen. Es gilt die Datenschutzerklärung des jeweiligen Anbieters.

23 Änderungen der Nutzungsbedingungen

23.1 Die Anbieter behalten sich das Recht vor, diese Nutzungsbedingungen jederzeit mit Wirkung für die Zukunft zu ändern oder zu erweitern, sofern dies erforderlich ist und den Nutzer nicht wider Treu und Glauben benachteiligt. Eine Änderung kann insbesondere erforderlich sein, um Anpassungen an eine Änderung der Rechtslage vorzunehmen. Auch neu ergangene Gerichtsentscheidungen gelten als Änderung der Rechtslage. Änderungen und

Fortentwicklungen der Spiele können ebenso eine Änderung oder Ergänzung der Nutzungsbedingungen erforderlich machen.

23.2 Eine Änderung oder Ergänzung dieser Nutzungsbedingungen wird mindestens sechs Wochen vor deren Inkrafttreten in geeigneter Art und Weise in Textform bekannt gegeben. In der Regel erfolgt der Hinweis auf die Anpassung der Nutzungsbedingungen durch Bekanntgabe per E-Mail, in jedem Fall jedoch beim nächsten Start des jeweiligen Spiels.

23.3 Der Nutzer hat das Recht, einer Änderung oder Ergänzung innerhalb sechs Wochen nach Veröffentlichung und Möglichkeit der Kenntnisnahme gegenüber dem Anbieter zu widersprechen. Im Falle eines rechtzeitigen Widerspruchs sind die Parteien berechtigt, den Vertrag nach den Kündigungsregelungen dieser Nutzungsbedingungen außerordentlich zu kündigen. Sonstige Kündigungsrechte bleiben hiervon unberührt. Widerspricht der Nutzer nicht innerhalb der Widerspruchsfrist oder nutzt er die Leistungen danach weiterhin, gilt die Änderung oder Ergänzung als angenommen und wird Vertragsbestandteil.

23.4 Der Anbieter wird den Nutzer in der Information über die Änderungen der Nutzungsbedingungen auf die Möglichkeit des Widerspruchs und der Kündigung, die Frist und die Rechtsfolgen, insbesondere hinsichtlich eines unterbliebenen Widerspruchs, besonders hinweisen.

24 US-KUNDEN: VERZICHT AUF SAMMELKLAGEN, SCHIEDSVERFAHREN, HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

WENN SIE EIN US-KUNDE SIND, GILT DIESER ABSCHNITT FÜR SIE. BITTE LESEN SIE DIESEN ABSCHNITT SORGFÄLTIG. ER BETRIFFT IHRE RECHTE, EINSCHLIESSLICH IHRES RECHTS, EINE KLAGE BEI GERICHT EINZUREICHEN.

24.1 Streitigkeiten. Individuelle Schiedsgerichtsbarkeit. Verzicht auf Sammelklagen.

a Informelle Lösung. Wenn Sie ein Problem haben, das unser Kundensupport nicht lösen kann, erklären Sie und gamigo sich damit einverstanden, vor der Einleitung eines Schlichtungsverfahrens zu versuchen, die Streitigkeit informell zu lösen, um uns zu einer Lösung zu verhelfen und die Kosten für beide Parteien zu kontrollieren. Sie und gamigo verpflichten sich, sich mindestens 30 Tage lang nach bestem Wissen und Gewissen zu bemühen, jede Streitigkeit zwischen uns zu verhandeln („**Informelle Lösung**“). Diese informellen Verhandlungen beginnen an dem Tag, an dem Sie oder gamigo eine schriftliche Mitteilung über eine Streitigkeit in Übereinstimmung mit diesen Nutzungsbedingungen erhalten.

Sie senden Ihre Streitmitteilung an support@gamigo.com mit dem Betreff „Informal Resolution“. Geben Sie Ihren Namen, Ihren Account-Namen, den Sie für Ihr Konto für das betroffene Spiel verwenden, Ihre Adresse, die Art der Kontaktaufnahme mit Ihnen, das Problem und die von gamigo gewünschten Maßnahmen an. Wenn gamigo eine Streitigkeit mit Ihnen hat, sendet gamigo unsere Streitbeilegungsmitteilung an Ihre registrierte E-Mail-Adresse und an die Rechnungsadresse, die Sie uns mitgeteilt haben.

b Gericht für geringfügige Forderungen. Anstatt die oben erwähnte informelle Streitbeteiligung zu nutzen, vereinbaren Sie und gamigo, dass Sie uns vor einem Gericht für geringfügige Forderungen verklagen können, und zwar nach Ihrer Wahl in dem Bezirk, in dem Sie wohnen, oder in Texas (wenn Sie die Anforderungen des Gerichts für geringfügige Forderungen erfüllen). Wir hoffen, dass Sie zuerst die Informelle Lösung ausprobieren, aber Sie müssen dies nicht tun, bevor Sie zum Gericht für geringfügige Forderungen gehen.

c Verbindliche Einzelschiedsverfahren

DAS SCHIEDSGERICHTLICHE VERFAHREN IN DIESEM ABSCHNITT WIRD NUR AUF INDIVIDUELLER BASIS DURCHGEFÜHRT.

Sie und gamigo vereinbaren, dass Streitigkeiten durch ein verbindliches individuelles Schiedsverfahren beigelegt werden, gemäß der Judicial Arbitration Mediation Services, Inc (https://www.jamsadr.com/) („**JAMS**“). Das verbindliche Einzelschiedsverfahren unter JAMS für Zwecke jeglicher Streitigkeiten unterliegt dem U.S. Federal Arbitration Act (Bundesschiedsgerichtsgesetz) und US-Bundesgesetzen zu Schiedsverfahren und wird in Übereinstimmung mit den JAMS Streamlined Arbitration Rules (https://www.jamsadr.com/rules-comprehensive-arbitration/) and Procedures, die am 01.06.2021 in Kraft getreten sind ("**JAMS Regeln**"), durchgeführt, welche jeweils durch diese Nutzungsbedingungen geändert werden können. Das bedeutet, dass Sie und gamigo einem Streitbeilegungsverfahren zustimmen, bei dem wir jede Streitigkeit einem neutralen Schiedsrichter (nicht einem Richter oder einer Jury) vorlegen, der die endgültige Entscheidung zur Beilegung der Streitigkeit trifft. JAMS setzt erfahrene Fachleute zur Schlichtung von Streitigkeiten ein, was Ihnen und gamigo hilft, Streitigkeiten fair, aber schneller und effizienter als vor Gericht zu lösen. Der Schiedsrichter kann Ihnen individuell die gleichen Rechtsmittel zusprechen wie ein Gericht, jedoch nur in dem Umfang, der zur

Befriedigung Ihres individuellen Anspruchs erforderlich ist. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist endgültig mit Ausnahme einer begrenzten Überprüfung durch Gerichte gemäß dem U.S. Federal Arbitration Act, und kann wie jede andere gerichtliche Verfügung oder jedes Urteil durchgesetzt werden.

d Sie und gamigo vereinbaren, alle Streitigkeiten zu schlichten, unabhängig davon, ob die Streitigkeit auf einem Vertrag, einem Gesetz, einer Verordnung, einer unerlaubten Handlung (einschließlich Beruf, Falschdarstellung, arglistiger Täuschung oder Fahrlässigkeit) oder einer anderen rechtlichen oder billigen Theorie beruht. Die Abschnitte über die informelle Beilegung und das Schiedsverfahren gelten nicht für (1) Einzelklagen vor einem Gericht für geringfügige Forderungen; (2) die Verfolgung von Vollstreckungsmaßnahmen durch eine Regierungsbehörde, sofern dies gesetzlich zulässig ist; (3) eine Beschwerde oder einen Rechtsbehelf gemäß der Schiedsentscheidung; (4) eine Klage zur Erzwingung oder Aufrechterhaltung einer früheren Schiedsgerichtsentscheidung; (5) das Recht von gamigo, vor einem Gericht eine einstweilige Verfügung gegen Sie zu erwirken, um den Status quo zu erhalten, während ein Schiedsverfahren läuft; (6) Ansprüche wegen Piraterie, Erstellung, Verbreitung oder Förderung von Cheats und Verletzung des geistigen Eigentums und (7) die Durchsetzbarkeit der unten stehenden Klausel zum Verzicht auf Sammelklagen. Sie und gamigo stimmen zu, dass die Entscheidung, ob eine Streitigkeit gemäß diesen Nutzungsbedingungen einem Schiedsverfahren unterliegt, vom Schiedsrichter und nicht von einem Gericht getroffen wird.

e Um ein Schiedsverfahren einzuleiten, lesen Sie bitte die JAMS-Regeln und befolgen Sie die Anweisungen zur Einleitung eines Schiedsverfahrens auf der JAMS-Webseite (http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration). Die Partei, die ein Schiedsgerichtsverfahren einleitet, muss JAMS einen „Demand for Arbitration“ (Bitte um Schiedsverfahren, auf der Webseite verfügbar) schicken, eine Einreichungsgebühr entrichten und eine Kopie der Bitte an die gegnerische Partei schicken. Sie senden eine Kopie an support@gamigo.com mit dem Betreff „Demand for Arbitration“. gamigo sendet unsere Kopie an Ihre registrierte E-Mail-Adresse und an eine von Ihnen angegebene Rechnungsadresse. Das Schiedsverfahren wird von einem einzelnen JAMS-Schiedsrichter durchgeführt, der über umfangreiche Erfahrungen bei der Beilegung von Streitigkeiten im Bereich des geistigen Eigentums und von Handelsverträgen verfügt. Sie und gamigo stimmen zu, dass das Schiedsverfahren in englischer Sprache durchgeführt wird und, dass der Schiedsrichter an diese Nutzungsbedingungen gebunden ist. Falls eine persönliche Anhörung erforderlich ist, wird diese entweder in Texas oder an Ihrem Wohnsitz stattfinden; Sie haben die Wahl. Der Schiedsrichter (kein Richter oder Geschworener) wird die Streitigkeit beilegen. Sofern Sie und gamigo nichts anderes vereinbaren, wird jede Entscheidung oder jeder Schiedsspruch eine schriftliche Erklärung enthalten, in der die Entscheidung über jeden Anspruch und die Grundlage für den Schiedsspruch dargelegt wird, einschließlich der wesentlichen faktischen und rechtlichen Feststellungen und Schlussfolgerungen des Schiedsrichters. Der Schiedsrichter darf nur Rechtsmittel oder Billigkeitsmaßnahmen zusprechen, die von Ihnen oder gamigo zur Befriedigung eines unserer individuellen Ansprüche gefordert werden (die nach Ansicht des Schiedsrichters durch glaubwürdige relevante Beweise gestützt werden). Der Schiedsrichter darf keine Rechtsmittel gegen gamigo zusprechen, die eine andere Person als Sie betreffen. Jede Entscheidung oder jeder Schiedsspruch kann als endgültiges Urteil von jedem zuständigen Gericht vollstreckt werden oder, falls zutreffend, kann bei einem solchen Gericht ein Antrag auf gerichtliche Anerkennung eines Schiedsspruchs und einen Vollstreckungstitel gestellt werden.

f Wenn Sie das Schiedsverfahren einleiten, müssen Sie die für Verbraucherschiedsverfahren erforderliche JAMS-Einreichungsgebühr bezahlen. In einigen Situationen wird gamigo sich an Ihren Gebühren beteiligen, um (hoffentlich) eine schnelle und faire Lösung herbeizuführen: Wenn der Streitwert 10.000$ oder weniger beträgt, wird gamigo alle JAMS-Kosten übernehmen, einschließlich der Gebühren, die Sie ansonsten hätten zahlen müssen, aber nur, wenn Sie in dem Streitfall obsiegen. Wenn das Vorstehende nicht auf Sie zutrifft, Sie aber nachweisen, dass die Kosten des Schiedsgerichtsverfahrens im Vergleich zu den Kosten eines Rechtsstreits unerschwinglich sind, wird gamigo so viel von Ihren JAMS-Kosten übernehmen, wie der Schiedsrichter für notwendig erachtet, um zu verhindern, dass das Schiedsgerichtsverfahren (im Vergleich zu den Kosten eines Rechtsstreits) unerschwinglich ist. Selbst wenn gamigo das Schiedsverfahren gewinnt und das anwendbare Recht oder die JAMS-Regeln es zulassen, dass gamigo unseren Anteil an den JAMS-Gebühren von Ihnen einfordert, werden wir dies nicht tun. Die oben angebotene Gebührenunterstützung ist davon abhängig, dass Sie die Schiedsklage in „gutem Glauben“ erhoben haben. Wenn der Schiedsrichter feststellt, dass Sie die Schiedsklage gegen gamigo zu einem unzulässigen Zweck, leichtfertig oder ohne ausreichende vorherige Untersuchung des Sachverhalts oder des anwendbaren Rechts erhoben haben, dann richtet sich die Zahlung aller Gebühren nach den JAMS-Regeln. Die JAMS-Kosten umfassen nicht Ihre Anwaltsgebühren und -kosten, und Anwaltsgebühren und JAMS-Kosten werden bei der Ermittlung des Streitwerts nicht mitgezählt. gamigo wird in einem Schiedsverfahren keine Anwaltshonorare oder -kosten von Ihnen einfordern, auch wenn das Gesetz oder die JAMS-Regeln uns dazu berechtigen. Wenn Sie sich dafür entscheiden, sich von einem Anwalt vertreten zu lassen, tragen Sie Ihre eigenen Anwaltsgebühren und -kosten, es sei denn, das geltende Recht sieht etwas anders vor.

g Wenn eine Streitigkeit schiedsgerichtlich entschieden werden muss, müssen Sie oder gamigo innerhalb von zwei (2) Jahren nach dem ersten Auftreten der Streitigkeit mit dem Schiedsverfahren beginnen. Wenn Sie

nach geltendem Recht verpflichtet sind, eine Streitigkeit früher als zwei Jahre nach dem ersten Auftreten der Streitigkeit geltend zu machen, müssen Sie das Schiedsgerichtsverfahren in diesem früheren Zeitraum beginnen. gamigo ermutigt Sie, uns so schnell wie möglich über eine Streitigkeit zu informieren, damit wir an deren Beilegung arbeiten können. Das Versäumnis einer rechtzeitigen Mitteilung schließt alle Ansprüche aus.

h Dieser Abschnitt über die verbindliche individuelle Schlichtung überdauert jede Beendigung dieser Nutzungsbedingungen oder der Bereitstellung von Dienstleistungen durch gamigo für Sie. Obwohl gamigo diese Nutzungsbedingungen nach eigenem Ermessen überarbeiten kann, hat gamigo nicht das Recht, diese Schiedsgerichtsvereinbarung oder die hierin festgelegten Regeln in Bezug auf eine Streitigkeit zu ändern, sobald diese Streitigkeit entstanden ist.

i Sollten alle oder einzelne Bestimmungen dieser verbindlichen individuellen Schiedsgerichtsvereinbarung für ungültig, nicht durchsetzbar oder illegal befunden werden, dann vereinbaren Sie und gamigo, dass die Bestimmung abgetrennt wird und der Rest der Vereinbarung in Kraft bleibt und so ausgelegt wird, als ob die abgetrennte Bestimmung nicht enthalten gewesen wäre. Die einzige Ausnahme ist, dass, wenn der Verzicht auf Sammelklagen für ungültig, nicht durchsetzbar oder rechtswidrig befunden wird; dann vereinbaren Sie und gamigo, dass er nicht abtrennbar ist; dieser gesamte Abschnitt über verbindliche Einzelschiedsgerichtsbarkeit ist dann ungültig und nicht durchsetzbar und jede Streitigkeit wird vor Gericht gemäß den in diesen Nutzungsbedingungen angegebenen Gerichtsstands- und Gerichtsstandswahlklauseln entschieden. Ohne die ausdrückliche Zustimmung von gamigo darf unter keinen Umständen ein Schiedsverfahren auf Klassenbasis durchgeführt werden.

j Sie haben das Recht, die in diesen Nutzungsbedingungen festgelegten Bestimmungen zum Schiedsgerichtsverfahren und zum Verzicht auf Sammelklagen abzulehnen und nicht daran gebunden zu sein. Um dieses Recht auszuüben, müssen Sie eine schriftliche Mitteilung über Ihre Entscheidung an support@gamigo.com mit dem Betreff „Arbitration and Class Action Waiver“ (Verzicht auf Schiedsverfahren und Sammelklagen) senden. Ihre Mitteilung muss Ihren Namen, Ihre Postanschrift und den Kontonamen enthalten, den Sie für den Account des betroffenen Spiels verwenden, und angeben, dass Sie die Streitigkeiten mit gamigo nicht durch ein Schiedsverfahren lösen möchten. Um wirksam zu sein, muss diese Mitteilung innerhalb von 30 Tagen nach dem Datum, an dem Sie diese Nutzungsbedingungen zum ersten Mal akzeptiert haben, gesendet werden, es sei denn, das geltende Recht schreibt eine längere Frist vor; andernfalls sind Sie verpflichtet, Streitigkeiten in Übereinstimmung mit diesem Abschnitt zu schlichten. Ungeachtet des Vorstehenden gilt: Sollten diese Nutzungsbedingungen in Kraft treten, nachdem Sie ein Nutzerkonto erstellt haben, beginnt die Kündigungsfrist gemäß Abschnitt 24.1(j) von dreißig Tagen an dem Tag, an dem diese Nutzungsbedingungen für Ihre Nutzung in Kraft treten. Sie sind dafür verantwortlich, dass gamigo Ihre Opt-Out-Benachrichtigung erhält, daher sollten Sie sie auf einem Weg senden, der eine Empfangsbestätigung vorsieht. Wenn Sie sich gegen diese Schiedsgerichtsbestimmungen entscheiden, ist gamigo in Bezug auf Streitigkeiten mit Ihnen nicht an diese gebunden.

24.2 Einschränkung der Haftung. Der Zugriff auf die gamigo Plattformen, die von gamigo bereitgestellten Spiele (einschließlich jeglicher Virtueller Währung und Premium Features) („**Plattform**“) und Services werden auf einer „wie besehen“ und „wie verfügbar“-Basis, „mit allen Fehlern“ und ohne jegliche Gewährleistung bereitgestellt. gamigo, Lizenzgeber und seine und deren verbundene Unternehmen lehnen alle Garantien, Bedingungen, gewohnheitsrechtlichen Pflichten und Zusicherungen (ausdrücklich, stillschweigend, mündlich und schriftlich) in Bezug auf die Plattform ab, einschließlich, aber nicht beschränkt auf alle ausdrücklichen, stillschweigenden und gesetzlichen Garantien und Bedingungen jeglicher Art, wie z.B. Rechtsanspruch, Nichtbeeinträchtigung, Befugnis, Nichtverletzung, Marktgängigkeit, Tauglichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck (unabhängig davon, ob gamigo von einem solchen Zweck weiß oder Grund zur Kenntnis hat), Systemintegration, Genauigkeit oder Vollständigkeit, Ergebnisse, angemessene Sorgfalt, fachmännisches Bemühen, Fehlen von Fahrlässigkeit und Fehlen von Viren, unabhängig davon, ob diese nach dem Gesetz, aufgrund von Gewohnheiten oder Handelsbräuchen oder durch Handelsbrauch entstehen. Ohne die Allgemeingültigkeit des Vorstehenden einzuschränken, übernehmen gamigo, seine Lizenzgeber und seine und ihre verbundenen Unternehmen keine Garantie dafür, dass (1) die Plattform ordnungsgemäß funktioniert, (2) dass die Plattform Ihren Anforderungen entspricht, (3) dass der Betrieb der Plattform unter allen Umständen ununterbrochen und frei von Fehlern ist, oder (4) dass etwaige Mängel der Plattform behoben werden können. gamigo, Lizenzgeber und seine und deren verbundene Unternehmen garantieren keinen ununterbrochenen, fehlerfreien, virenfreien oder sicheren Betrieb oder Zugriff auf die Plattform. Dieser Absatz gilt im größtmöglichen Umfang, den das anwendbare Recht zulässt. Soweit gesetzlich zulässig, haften weder gamigo, noch seine Lizenzgeber, noch seine oder ihre verbundenen Unternehmen, noch einer der Service-Provider von gamigo (zusammen die „**gamigo-Parteien**“) in irgendeiner Weise für entgangenen Gewinn oder indirekte, zufällige, Folge-, Sonder-, Straf- oder exemplarische Schäden, die aus oder in Verbindung mit dieser Plattform (einschließlich Virtueller Währung oder Premium Features) entstehen, oder der Verzögerung oder der Unmöglichkeit der Nutzung oder der mangelnden Funktionalität der Plattform, selbst im Falle eines Verschuldens einer gamigo-Partei, einer unerlaubten Handlung (einschließlich Fahrlässigkeit), einer verschuldensunabhängigen Haftung, einer Entschädigung, einer Produkthaftung, eines Vertragsbruchs, einer Garantieverletzung oder

anderweitig und selbst dann, wenn eine gamigo-Partei auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen worden ist. Darüber hinaus ist die Gesamthaftung der gamigo-Parteien aus oder im Zusammenhang mit diesen Nutzungsbedingungen oder der Plattform (einschließlich Virtueller Währung oder Premium Features) auf den Gesamtbetrag begrenzt, den Sie während der zwölf (12) Monate, die den Ereignissen, die zu einer solchen Haftung führen, unmittelbar vorausgehen, an gamigo für die Plattform (einschließlich Virtueller Währung oder Premium Features) gezahlt haben, soweit dies nach geltendem Recht zulässig ist. Diese Beschränkungen und Ausschlüsse in Bezug auf Schäden gelten auch dann, wenn ein Rechtsbehelf keine angemessene Entschädigung bietet.

24.3 Entschädigung. Dieser Abschnitt gilt nur in dem Umfang, wie es das geltende Recht zulässt. Wenn es Ihnen gesetzlich untersagt ist, die nachstehende Freistellungsverpflichtung einzugehen, dann übernehmen Sie, soweit gesetzlich zulässig, die gesamte Haftung für alle Ansprüche, Forderungen, Klagen, Verluste, Verbindlichkeiten und Ausgaben (einschließlich Anwaltsgebühren, Kosten und Sachverständigengebühren), die Gegenstand der nachstehenden Freistellungsverpflichtung sind. Sie erklären sich damit einverstanden, gamigo, Lizenzgeber, seine und deren verbundene Unternehmen sowie seine und deren Mitarbeiter, leitende Angestellte, Direktoren, Agenten, Auftragsnehmer und andere Vertreter von allen Ansprüchen, Forderungen, Klagen, Verlusten, Haftungen und Ausgaben (einschließlich Anwaltsgebühren, Kosten und Sachverständigkeitsgebühren) freizustellen, deren Verteidigungskosten zu tragen und sie schadlos zu halten, die aus oder in Verbindung mit (a) einem Anspruch entstehen, der, wenn er wahr wäre, eine Verletzung dieser Nutzungsbedingungen oder Fahrlässigkeit Ihrerseits darstellen würde, (b) einer Handlung oder Unterlassung Ihrerseits bei der Nutzung der Plattform (einschließlich Virtueller Währung oder Premium Features) oder (c) einem Anspruch wegen Verletzung oder Verstoßes gegen geistige Eigentumsrechte Dritter, die sich aus der Nutzung Ihrer nutzergenerierten Inhalte oder Ihres Feedbacks durch gamigo ergeben, wie sie uns im Rahmen der Vereinbarung für die Plattform zur Verfügung gestellt wurden. Sie verpflichten sich, gamigo auf Verlangen alle Verteidigungskosten, die gamigo entstanden sind, und alle Zahlungen oder Verluste, die gamigo erlitten hat, zu erstatten, unabhängig davon, ob es sich um ein Gerichtsurteil oder einen Vergleich handelt, die auf einer Angelegenheit beruhen, die unter diese Ziffer 24.3 fällt.

24.4 Virtuelle Währung und Premium Features. Virtuelle Währung und Premium Features werden zusammen mit der Plattform lizenziert und nicht verkauft, unabhängig von der Verwendung der Begriffe „Kauf“, „Verkauf“ oder vergleichbarer Begriffe, die wir außerhalb der Plattform verwenden, und unterliegen den Einschränkungen der in diesen Nutzungsbedingungen gewährten Lizenzen. Sofern nicht anderweitig durch geltendes Recht untersagt, behalten wir uns alle Rechte, Titel und Interessen an der Virtuellen Währung und den Premium-Funktionen vor.

Virtuelle Währung und Premium Features haben keinen Gegenwert in echtem Geld und fungieren nicht als Ersatz für echte Währung. Virtuelle Währung und Premium Features können weder von uns noch von einer anderen Person gegen Geld oder Geldwert eingelöst werden, weder innerhalb noch außerhalb Ihrer Nutzung der Spiele und Plattformen. Sofern nicht anderweitig durch geltendes Recht untersagt, haben wir nach eigenem Ermessen das absolute Recht, Virtuelle Währung und Premium Features zu verwalten, zu modifizieren, zu ersetzen, auszusetzen, zu stornieren oder zu eliminieren, einschließlich Ihrer Fähigkeit, auf Virtuelle Währung und Premium Features, die bereits mit Ihrem Nutzerkonto verknüpft sind, zuzugreifen oder diese zu nutzen, ohne Sie zu benachrichtigen oder Ihnen gegenüber zu haften. Der Wert der Virtuellen Währung und der Premium Features unterliegt unseren Maßnahmen, die sich jederzeit auf den wahrgenommenen Wert oder den Kaufpreis, falls zutreffend, der Virtuellen Währung und der Premium Features auswirken können, sofern dies nicht durch geltendes Recht untersagt ist.

25 Schlussbestimmungen

25.1 Der Nutzer ist nicht berechtigt, ihre Rechte aus diesem Vertragsverhältnis auf Dritte zu übertragen. Etwas anderes gilt nur, wenn der Anbieter dem vorher ausdrücklich in Textform zustimmt. Der Anbieter ist berechtigt, die sich aus diesem Vertragsverhältnis ergebenden Rechte und Pflichten auf einen Dritten zu übertragen. Bei einer derartigen Übertragung hat der Nutzer die Möglichkeit, das Nutzungsverhältnis ohne Einhaltung von Fristen zu kündigen, sofern in der Person des Erwerbers Gründe vorliegen, die dem Nutzer die Fortsetzung des Vertragsverhältnisses unzumutbar werden lassen. Auf dem Nutzerkonto zu diesem Zeitpunkt vorhandene Virtuelle Währung wird dem Nutzer dabei erstattet.

25.2 Für auf Grundlage dieser Nutzungsbedingungen abgeschlossene Verträge und damit in Zusammenhang stehende Ansprüche gilt ausschließlich das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts. Hat der Nutzer den Vertrag als Verbraucher geschlossen, sind darüber hinaus die zwingenden Verbraucherschutzbestimmungen anwendbar, die in dem Staat gelten, in dem der Nutzer seinen gewöhnlichen Aufenthalt hat, sofern diese dem Nutzer einen weitergehenden Schutz gewähren.

25.3 Sollten einzelne Bestimmungen dieser Nutzungsbedingungen unwirksam sein oder werden, so berührt dies die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht.

25.4 Sämtliche Erklärungen, die im Rahmen des mit dem Anbieter abgeschlossenen Nutzungsvertrags übermittelt werden, müssen in Schrift- oder Textform oder ggf. über einen für eine bestimmte Erklärung (z.B. Kündigung) bereitgestellten Button erfolgen.

25.5 Diese Nutzungsbedingungen können hier heruntergeladen werden.

25.6 Der Anbieter ist nicht verpflichtet und bereit, an einer außergerichtlichen Beilegung von Streitigkeiten, die sich aus Verträgen mit dem Nutzer ergeben, vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teilzunehmen, auch nicht nach dem VSBG (Verbraucherstreitbeilegungsgesetz).

2026.09.28