



Nutzungsbedingungen Arcor-Gaming Area

1. Geltungsbereich und Änderung der Spielbedingungen

- 1.1** Die vorliegenden Nutzungsbedingungen regeln das zwischen dem in der Bundesrepublik Deutschland ansässigen Kunden und der Arcor AG & Co. KG, Alfred-Herrhausen-Allee 1, 65760 Eschborn (nachfolgend „Arcor“ genannt) begründete Nutzungsverhältnis hinsichtlich der von Arcor auf dem Internet-Portal www.arcor.de angebotenen Arcor-Gaming Area.
- 1.2** Die Inanspruchnahme der Arcor-Gaming Area setzt einen Internet-Zugang des Kunden voraus. Der Internet-Zugang ist nicht Gegenstand dieser Nutzungsbedingungen. Hinsichtlich des Internet-Zugangs gelten die zwischen dem Kunden und seinem jeweiligen Internet-Zugangsanbieter vereinbarten Bedingungen.
- 1.3** Die Arcor-Gaming-Area ermöglicht es dem Kunden, von Arcor auf dem Portal www.arcor.de innerhalb der Arcor-Gaming Area bereitgehaltene Spiele nach Erwerb einer kostenpflichtigen Spielberechtigung für einen definierten Zeitraum online zu spielen.
- 1.4** Für die einzelnen Spiele gelten die in das jeweilige Spiel integrierten Spielregeln. Arcor ist berechtigt, diese Nutzungsbedingungen, die jeweiligen Spielregeln der einzelnen Spiele sowie die Preisliste jederzeit zu ändern. Änderungen teilt Arcor dem Kunden mit. Erfolgen Änderungen zu Ungunsten des Kunden, kann er das Kundenverhältnis innerhalb eines Monats nach der Änderungsmitteilung fristlos kündigen. Auf dieses Kündigungsrecht weist Arcor den Kunden in der Änderungsmitteilung hin.
- 1.5** Abweichende allgemeine Geschäftsbedingungen des Kunden gelten nicht. Sie finden auch dann keine Anwendung, wenn Arcor ihnen nicht ausdrücklich widerspricht.

2. Erwerb einer Spielberechtigung, Nutzungsentgelt

Voraussetzungen für die Nutzung der Arcor-Gaming-Area sind:

- die Registrierung als Nutzer des Portals www.arcor.de,
- der Erwerb einer Spielberechtigung durch Registrierung als Nutzer der Arcor-Gaming-Area und Überweisung der Spielgebühr über die Arcor-Kleingeldbörse,
- das vollendete 18. Lebensjahr

Sobald sich der Kunde mit seinen für die Anmeldung erforderlichen Daten registriert hat und er eine Spielberechtigung für einen bestimmten Zeitraum durch Zahlung des Nutzungsentgelts gemäß der aktuellen, unter www.arcor.de hinterlegten, vom Kunden abspeicher- und ausdrückbaren Preisliste erworben hat, richtet Arcor für diesen Kunden einen Spieler-Account ein.

Voraussetzung für die Zahlung des Nutzungsentgelts ist, dass der Kunde Teilnehmer an dem Arcor-Zahlungssystem „Kleingeldbörse“ ist. Bei der Kleingeldbörse handelt es sich um Vorauszahlungen des Kunden als Gegenleistung für die Inanspruchnahme von Leistungen Arcors.

Arcor behält sich vor, künftig auch andere Zahlungsarten vorzusehen. Hierüber wird Arcor den Kunden in geeigneter Form informieren.



Für die Einrichtung der Kleingeldbörse sowie Zahlungen über die Kleingeldbörse gelten die „Nutzungsbedingungen Arcor-Kleingeldbörse“ in ihrer jeweils aktuellen Fassung. Diese Nutzungsbedingungen kann der Kunde auf der Internetseite www.arcor.de einsehen, abspeichern und ausdrucken.

Mit der Einrichtung des Spieler-Accounts kommt das für den Zeitraum der Gültigkeit der erworbenen Spielberechtigung laufende Nutzungsverhältnis zustande.

Erworbene, aber nicht genutzte Spielberechtigungen können weder auf einen anderen Spieler übertragen, noch das hierfür gezahlte Nutzungsentgelt rückerstattet werden.

3. Leistungsumfang

Nach Einrichtung des Spieler-Accounts kann der Kunde die von Arcor auf dem Internetportal www.arcor.de innerhalb der Arcor-Gaming Area bereitgestellten Spiele für den Zeitraum der Gültigkeit der erworbenen Spielberechtigung jeweils nach Eingabe seines bei der Registrierung als Nutzer des Portals www.arcor.de vergebenen Benutzernamens und Passworts online spielen.

Der Kunde kann bei jedem Spiel Punkte erlangen. Die Spielregeln und die Art und Weise der Vergabe von Punkten sind in die einzelnen Spiele integriert.

Der von Arcor für den Kunden eingerichtete Spieler-Account umfasst ein Spieler-Profil, das folgende Angaben enthält:

- Spieler-Nickname
- E-Mail (optional)
- Homepage (optional)
- ICQ (optional)
- Geburtstag (optional)
- Motto (optional)
- Bundesland (optional)
- Spielberechtigung bis (nur einsehbar für Inhaber des Profils)
- Bisher neue Spieler infiziert
- Zuletzt online
- Gamer auf arcor.de seit
- Hall of Fame-Ergebnisse
- Medaillen-Spiegel
- All time High (= Highscore-Ergebnisse)

Die durch den Kunden bei den einzelnen Spielen erworbenen Punkte werden in der Rubrik „Highscore-Ergebnisse“ des Spielerprofils gespeichert. Von allen, an einem Spiel teilnehmenden Spielern erhalten die Spieler mit den höchsten Highscore-Ergebnissen sogenannte (virtuelle) „Medaillen“ gemäß nachfolgender Zuordnung:

Platz 1 = Gold-Medaille

Plätze 2 bis 5 = Silber-Medaille

Platz 6 bis 10 = Bronze-Medaille

Angaben zu den durch einen Spieler erlangten Medaillen finden sich im Medaillen-Spiegel. Vom Spieler erreichte Gewinn-Platzierungen bei den „Week-Games (siehe Ziff. 6.) werden in der Rubrik „Hall-of-Fame-Ergebnis“ gespeichert.



Die vorstehenden Angaben des Spieler-Profiles, insbesondere zu Highscore-Ergebnissen, Medaillen-Spiegel und Hall-of-Fame-Ergebnis werden durch Arcor laufend aktualisiert.

Weitere Felder, wie „Homepage“, „Motto“, „Bundesland“ kann der Kunde selbst mit Inhalt versehen, sofern er dies wünscht.

Jeder Kunde kann die Spieler-Profile aller Spieler mit gültiger Spielberechtigung durch „Anklicken“ des Spielernicks einsehen.

Das für den Kunden erstellte Spieler-Profil bleibt mit den oben genannten Angaben für den Zeitraum von 4 Wochen nach Ende der durch den Kunden erworbenen Spielberechtigung gespeichert und kann innerhalb dieser 4 Wochen durch den erneuten Erwerb einer Spielberechtigung durch den Kunden wieder aktiviert werden.

Der Kunde erklärt sich durch Erwerb einer Spielberechtigung mit der Erhebung, Verarbeitung und Nutzung der für die Erstellung seines Spieler-Profiles erforderlichen Daten sowie mit der Veröffentlichung des Spieler-Profiles zur Einsicht durch alle übrigen Spieler einverstanden.

4. Erhebung, Verarbeitung und Nutzung weiterer Daten

Über die in Ziff. 3 genannten, zur Erstellung des Spielerprofils erforderlichen Daten hinaus erhebt, verarbeitet und nutzt Arcor die folgenden Daten:

- Die Information darüber, welches Spiel den Kunden zum Erwerb einer Spielberechtigung veranlasste,
- Informationen über die Dauer und Häufigkeit des Spiels der einzelnen, über die Arcor-Gaming Area angebotenen Spiele.

Diese Daten werden ausschliesslich zu Zwecken der Marktforschung und bedarfsgerechten Gestaltung der Arcor-Gaming Area erhoben.

Mit dem Erwerb einer Spielberechtigung erklärt sich der Kunde mit der Erhebung, Verarbeitung und Nutzung auch dieser Daten einverstanden.

5. Systemvoraussetzungen & Empfehlung

Es obliegt dem Kunden, dafür Sorge zu tragen, dass sein Endgerät die Systemvoraussetzungen für die Nutzung der Arcor-Gaming-Area erfüllt.

Die innerhalb der Arcor-Gaming-Area zum Einsatz kommenden Spiele sind in erster Linie auf Basis der Flash-Technologie erstellt. Um diese Spiele spielen zu können, benötigt der Kunde das aktuelle Flash-Plugin des Herstellers Macromedia.

6. Gewinnchancen

Jede Woche werden drei der Onlinespiele für die Dauer von genau einer Woche zu sogenannten „Week-Games“. Nach Ablauf einer Spiel-Woche werden die Highscore-Ergebnisse dieser drei Spiele jeweils erfasst und wie folgt ausgewertet.

Die Spieler auf den jeweiligen Highscore-Plätzen 1 bis 10 erhalten - nach nachstehendem Schlüssel - Week-Game-Punkte.

Highscore-Platz	Punkte
1	10
2	8
3	6
4	5
5	4
6	3
7	2
8	1
9	1
10	1

Die Weekgame-Punkte, die jeder Spieler erreicht hat, werden addiert. Die drei Spieler mit den meisten Week-Game-Punkten gewinnen. Und zwar:

Platz 1: 1 Tankgutschein im Wert von EUR 100,-

Platz 2: 1 Tankgutschein im Wert von EUR 50,-

Platz 3: 1 Tankgutschein im Wert von EUR 25,-

Sollten zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl an Week-Game-Punkten erreichen, werden als zweite Größe zur Ermittlung des tatsächlichen Gewinners die Punkte addiert, die jeder dieser Spieler in den Highscores der drei Week-Games erreicht hat.

Beispiel:

	Spiel A Highscore- Platz	Bewer- tung gemäß Schlüssel	Spiel A erreichte Punkte	Spiel B Highscore- Platz	Bewer- tung gemäß Schlüssel	Spiel B erreichte Punkte	Spiel C Highscore- Platz	Bewer- tung gemäß Schlüssel	Spiel C erreichte Punkte	Gesamt- punkte gemäß Schlüssel	Gesamt- punkte aus Spielen	Ge- winner
Spieler 1	12	0	64.000	5	4	85000	3	6	89000	10	238.000	
Spieler 2	5	4	85000	3	6	89000	2	8	96000	18	270.000	PLATZ 3
Spieler 3	1	10	98000	4	5	88300	5	4	84500	19	270.800	PLATZ 1
Spieler 4	10	1	68000	14	0	54000	12	0	62000	1	184.000	
Spieler 5	2	8	96500	9	1	70000	1	10	95000	19	261.500	PLATZ 2
Spieler 6	4	5	88300	8	1	75000	17	0	49000	6	212.300	
Spieler 7	7	2	79000	2	8	96500	26	0	22000	10	197.500	
Spieler 8	6	1	83000	10	1	68000	4	5	88500	7	239.500	
Spieler 9	15	0	57000	7	2	79000	9	1	71000	3	207.000	
Spieler 10	3	6	89000	11	0	66000	8	1	76000	7	231.000	

Der Spieler mit den meisten Highscore-Punkten erreicht damit den höheren Week-Game-Platz. Sollten hierbei zwei oder mehr Spieler die gleiche Highscore-Punktzahl nach Addition erreicht haben, so entscheidet über den Week-Game-Platz das Los.

Die wöchentlich ermittelten drei Gewinner werden per E-Mail an ihre Arcor-E-Mail-Adresse benachrichtigt, die Sachgewinne werden per Post versandt. Der von einem Spieler erzielte Week-Game-Platz wird in seinem Spieler-Profil unter der Rubrik „Hall-of-Fame-Ergebnis“ gespeichert.



7. Pflichten des Kunden

Der Kunde verpflichtet sich, seine Spielberechtigung nicht Dritten zur Nutzung zu überlassen.

Der Kunde verpflichtet sich weiterhin, die einzelnen Spiele oder die von ihm wie auch von anderen Spielern erzielten Highscore-Ergebnisse nicht zu manipulieren.

Ein Verstoß des Kunden gegen die vorgenannten Pflichten berechtigt Arcor zur fristlosen Kündigung des der Spielberechtigung zugrunde liegenden Nutzungsverhältnisses.

Für den Erwerb einer Spielberechtigung gezahlte Entgelte werden in diesem Fall nicht rückerstattet. Ein Gewinnanspruch des Kunden besteht nicht.

Stand: 30.01.2005