

## **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 Vodafone D2 GmbH, Am Seestern 1, 40547 Düsseldorf (nachfolgend „Vodafone“ genannt) begründete Nutzungsverhältnis hinsichtlich der von Vodafone auf dem Internet-Portal 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 Vodafone auf dem Portal Arcor.de innerhalb der Arcor Gaming-Area bereitgehaltene Spiele für einen unbegrenzten Zeitraum online zu spielen.
- 1.4** Für die einzelnen Spiele gelten die in das jeweilige Spiel integrierten Spielregeln. Vodafone ist berechtigt, diese Nutzungsbedingungen und die jeweiligen Spielregeln der einzelnen Spiele jederzeit zu ändern. Änderungen teilt Vodafone dem Kunden mit.
- 1.5** Abweichende allgemeine Geschäftsbedingungen des Kunden gelten nicht. Sie finden auch dann keine Anwendung, wenn Vodafone ihnen nicht ausdrücklich widerspricht.
- 1.6** Auch aus der eventuell regelmäßigen Nutzung der Arcor Gaming-Area lässt sich kein gewohnheitsmäßiges Recht auf eine Nutzung ableiten. Vodafone ist jederzeit berechtigt, dieses kostenfreie Angebot ohne Nennung von Gründen und ohne Vorankündigung einzustellen.

### **2. Erhalt einer Spielberechtigung, Nutzungsrecht**

Voraussetzungen für die Nutzung der Arcor Gaming-Area ist:

- die Registrierung als Nutzer des Portals Arcor.de.

Sobald sich der Kunde mit seinen für die Anmeldung erforderlichen Daten registriert erhält er eine Spielberechtigung für einen unbegrenzten Zeitraum und Vodafone richtet für diesen Kunden einen Spieler-Account ein.

Mit der Einrichtung des Spieler-Accounts kommt das Nutzungsverhältnis zustande.

### **3. Leistungsumfang**

Nach Einrichtung des Spieler-Accounts kann der Kunde die von Vodafone auf dem Internetportal Arcor.de innerhalb der Arcor Gaming-Area bereitgestellten Spiele für einen unbegrenzten Zeitraum jeweils nach Eingabe seines bei der Registrierung als Nutzer des Portals 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 Vodafone 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)
- Bisher neue Spieler infiziert

- Zuletzt online
- Gamer auf Arcor.de seit

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 mindestens 4 Wochen nach der letzten Nutzung der Arcor Gaming-Area gespeichert.

Der Kunde erklärt sich mit der Nutzung der Arcor Gaming-Area und der Registrierung als „Gamer auf Arcor.de“ 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. 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.

#### **5. Highscore-Berechnung**

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 Week-Game-Punkte, die jeder Spieler erreicht hat, werden addiert. Die drei Spieler mit den meisten Week-Game-Punkten führen den Highscore an.

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:

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.

	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	Gewinner
Spieler 1	12	0	64.000	5	4	85.000	3	6	89.000	10	238.000	
Spieler 2	5	4	85.000	3	6	89.000	2	8	96.000	18	270.000	Platz 3
Spieler 3	1	10	98.000	4	5	88.300	5	4	84.500	19	270.800	Platz 1
Spieler 4	10	1	68.000	14	0	54.000	12	0	62.000	1	184.000	
Spieler 5	2	8	96.500	9	1	70.000	1	10	95.000	19	261.500	Platz 2
Spieler 6	4	5	88.300	8	1	75.000	17	0	49.000	6	212.300	
Spieler 7	7	2	79.000	2	8	96.500	26	0	22.000	10	197.500	
Spieler 8	6	1	83.000	10	1	68.000	4	5	88.500	7	239.500	
Spieler 9	15	0	57.000	7	2	79.000	9	1	71.000	3	207.000	
Spieler 10	3	6	89.000	11	0	66.000	8	1	76.000	7	231.000	

## 6. 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 Vodafone zur fristlosen Kündigung des der Spielberechtigung zugrunde liegenden Nutzungsverhältnisses.

Stand: Dezember 2009