

Allgemeine Geschäftsbedingungen

1. Geltungsbereich der AGB

(1) Die nachfolgenden Allgemeinen Geschäftsbedingungen (nachfolgend „AGB“) regeln die Nutzung des auf dem Internetportal www.2elw.johannes-games.de (und allen Subdomains), sowie im Google Play™ Store (*Google Play is a trademark of Google Inc.*) bereit gestellten Internet-Spiels 2 Emojis 1 Wort (nachfolgend „Spiel“ genannt) der Johannes-Games, Betreiber Johannes Zink Programmierung, Dutendorf 30, 91487 Vestenbergsgreuth, Deutschland (nachfolgend "Anbieter" genannt). Die Teilnehmer des Internet-Spiels und Nutzer des Dienstleistungsangebotes werden nachfolgend als „Nutzer“ bezeichnet.

(2) Durch die Registrierung in der mobilen App 2 Emojis 1 Wort durch den Nutzer werden diese AGB Bestandteil des Vertrags zwischen dem Anbieter und dem Nutzer. Die AGB können bei Registrierung vom Nutzer ausgedruckt oder auf einem dauerhaften Datenträger gespeichert werden. Abweichende AGB des Nutzers gelten nur bei ausdrücklicher und schriftlicher Zustimmung durch den Anbieter.

2. Änderungen der AGB

Der Anbieter ist berechtigt, die AGB jederzeit zu ändern oder zu ergänzen. Die Mitteilung der Änderung oder Ergänzung der AGB erfolgt durch einen Hinweis über die Push-Benachrichtigungsfunktion der App. Wer zusätzlich bei der Änderung der AGB eine E-Mail möchte, kann sich an support@johannes-games.de wenden. Es gelten unsere Datenschutzbestimmungen. Bei nachteiligen Änderungen für den Nutzer finden die neuen AGB jedoch erst Anwendung, wenn der Nutzer nicht binnen 14 Tage nach Mitteilung über die Änderung oder Ergänzung der AGB seinen Widerspruch gegenüber dem Anbieter erklärt. Widerspricht der Nutzer fristgerecht, so ist der Anbieter berechtigt, den Vertrag zu dem Zeitpunkt zu kündigen, an dem die geänderten oder ergänzenden Geschäftsbedingungen in Kraft treten sollen.

3. Zustandekommen des Vertrags, Vertragsgegenstand

(1) Der Nutzer muss sich zur Nutzung des Spiels in der mobilen App 2 Emojis 1 Wort mit einem Benutzernamen registrieren. Der Nutzer hat den Anbieter umgehend zu benachrichtigen, falls er den begründeten Verdacht hat, dass ein Missbrauch seiner Zugangsdaten vorliegt.

(2) Zur Registrierung ist ein Mindestalter von 18 Jahren erforderlich. Bei einer Registrierung unter 18 Jahren muss eine Zustimmung des gesetzlichen Vertreters zum Vertragsschluss vorliegen. Durch die Anmeldung versichert der Nutzer dem Anbieter, dass er mindestens 18 Jahre alt ist oder eine Zustimmung des gesetzlichen Vertreters vorliegt.

(3) Mit der Meldung des Anbieters, dass der Nutzer sich erfolgreich registriert hat, ist der Vertrag zwischen dem Anbieter und dem Nutzer auf der Grundlage der vorliegenden Bestimmungen über die Nutzung des Dienstes zustande gekommen.

(4) Der Vertrag zwischen dem Benutzer und dem Inhaber wird auf unbestimmte Zeit geschlossen. Sowohl die Anmeldung als auch die Nutzung des Spiels sind in der Grundversion kostenfrei. Zusätzlich können jedoch kostenpflichtige Dienste (nachfolgend „Premium Dienste“) gegen Entgelt erworben werden. Beim Kauf dieser Premium Dienste wird der Benutzer über den Preis informiert und muss diesen Kauf durch einen Klick auf „Kaufen“ bestätigen. Der Erwerb von Premium Diensten ist in 5. der AGB geregelt. Der Zugang zu dem Spiel über das Internetzugangsprogramm oder über die App 2 Emojis 1 Wort kann Kosten verursachen, welche abhängig vom jeweiligen Diensteanbieter des Nutzers sind und auf welche der Anbieter keinen Einfluss hat.

(5) Der Dienst versetzt den Nutzer in die Lage, über die App 2 Emojis 1 Wort das von dem Anbieter im Google Play™ Store (*Google Play is a trademark of Google Inc.*) zum Download bereitgestellte Spiel zu downloaden und dann zu spielen. Der Dienst ist ausschließlich für die private, nicht-

kommerzielle Nutzung bestimmt, eine kommerzielle oder gewerbliche Nutzung ist ausgeschlossen. Der Verkauf oder die Übergabe von Accounts ist ebenso verboten.

(6) Nach Registrierung in der App kann der Nutzer an dem Spiel teilnehmen, indem er die App 2 Emojis 1 Wort aufruft und auf „Spielen“ klickt. Das Spiel wird ständig aktualisiert, angepasst, erweitert und verändert. Der Nutzer hat keinen Anspruch darauf, dass das Spiel in der bei Vertragsschluss bestehenden Form aufrechterhalten oder ein bestimmter Zustand wieder herbeigeführt wird. Der Anbieter behält sich zudem vor, das Spiel jederzeit aus wichtigen Gründen einzustellen.

(7) Je Gerät kann nur ein Account angelegt werden. Eine Übertragung des Spielstandes und/oder der Nutzerdaten auf ein anderes Gerät ist derzeit nicht möglich.

Widerrufsbelehrung

Widerrufsrecht

Sie können Ihre Vertragserklärung innerhalb von 14 Tagen ohne Angabe von Gründen in Textform (z.B. Brief, Fax, E-Mail) widerrufen. Der Widerruf kann in Textform abgegeben werden. Die Frist beginnt nach Erhalt dieser Erklärung in Textform, jedoch nicht vor Vertragsschluss und auch nicht vor Erfüllung unserer Informationspflichten gemäß Artikel 246 § 2 in Verbindung mit § 1 Absatz 1 und 2 EGBGB. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Der Widerruf ist zu richten an:

Johannes Zink Programmierung

Dutendorf 30

91487 Vestenbergsgreuth

support@johannes-games.de

Widerrufsfolgen

Im Falle eines wirksamen Widerrufs sind die beiderseits empfangenen Leistungen zurückzugewähren und ggf. gezogene Nutzungen (z.B. Zinsen) herauszugeben. Können Sie uns die empfangene Leistung nicht oder nur in verschlechtertem Zustand zurückgewähren bzw. herausgeben, müssen Sie uns insoweit Wertersatz leisten. Dies kann dazu führen, dass Sie die vertragliche Zahlungsverpflichtung für den Zeitraum bis zum Widerruf gleichwohl erfüllen müssen. Verpflichtungen zur Erstattung von Zahlungen müssen innerhalb von 30 Tagen erfüllt werden. Die Frist beginnt für Sie mit der Absendung Ihrer Widerrufserklärung, für uns mit deren Empfang.

Besondere Hinweise

Ihr Widerrufsrecht erlischt vorzeitig, wenn der Vertrag von beiden Seiten auf Ihren ausdrücklichen Wunsch vollständig erfüllt ist, bevor Sie Ihr Widerrufsrecht ausgeübt haben.

Ihr Widerrufsrecht erlischt vorzeitig, wenn Sie Premium-Dienste erwerben. Siehe dazu in die Erklärung zum Widerrufsverzicht beim Erwerb von Premium-Diensten unter 5.

Ende der Widerrufsbelehrung

4. Kündigung des Vertrags und Löschung des Accounts

(1) Der Nutzer kann das Vertragsverhältnis für den Dienst ohne Angabe von Gründen und ohne Einhaltung einer Frist jederzeit kündigen. Die Kündigung ist an support@johannes-games.de zu senden.

(2) Nach Erhalt der Kündigung des Nutzers wird der Account des Nutzers nach einer 28 tägigen Frist beginnend nach Eingang der Kündigung gelöscht. Die Löschung ist unwiderruflich, ein Anspruch auf Wiederherstellung der gelöschten Daten besteht nicht. Der Nutzer wird dazu auch aufgefordert, die App zu deinstallieren, um seine Nutzerdaten endgültig vom Gerät zu löschen.

(3) Die bis zur Löschung online gesammelten Spieldaten, insbesondere der Benutzername und die zugehörigen Spielstände bleiben auch nach der Löschung des Accounts gespeichert und können vom Anbieter zur Darstellung in Platzierungslisten verwendet werden. Die persönlichen Daten des Nutzers werden wie unter Punkt 4.(2) beschrieben gelöscht.

(4) Der Anbieter behält sich das Recht vor, einen Account aus wichtigen Gründen ohne Einhaltung einer Frist zu sperren, zu kündigen oder in sonstiger Weise zu verändern, wodurch es im Falle der Kündigung zu einer unwiderruflichen Löschung des Accounts kommt. Wichtige Gründe sind insbesondere, aber nicht abschließend:

- Ausspähung von Daten, insbesondere die Entwendung und / oder Nutzung von Zugangsdaten Dritter
- Manipulationen am System, insbesondere in Form der Einflussnahme auf die Abläufe des Spiels, technische Manipulationen welche das System unnötig belasten oder verändern.
- Jegliche Maßnahmen zur Störung der Webseite und Beeinträchtigung des Spielbetriebs
- Nutzung von Fremdsoftware (z.B. Bots, Makros oder automatisierte Vorgänge des Browsers/der App)
- Nutzung von Software, Skripten oder ähnliche Dinge, die Einfluss auf das Spiel haben und dem Nutzer Vorteile gegenüber anderen Nutzern bringen
- Störung anderer Spieler
- Handel mit Accounts
- Cheating, also das Erstellen und / oder Verwenden von unauthorisierter Software, mit welcher manipulativ ins Spiel eingegriffen werden kann
- Illegale Äußerungen und Handlungen, insbesondere gewaltverherrlichende, rassistische oder pornografische Handlungen und Äußerungen, Handlungen die einen Straftatbestand erfüllen, oder Handlungen die gegen geltendes Recht verstoßen

(5) Darüber hinaus ist der Anbieter bei Vorliegen von berechtigten Gründen, wie z.B. längere Inaktivität befugt, den Account zu löschen.

5. Vertrag beim Erwerb von Premium-Diensten

(1) In der mobilen App können Premium-Dienste erworben werden. Aktuell bestehen diese Premiumdienste aus virtuellen Gütern, welche aktuell aus drei Jokern („Lösung-Joker“, „Add-Joker“ und „Remove-Joker“) bestehen. Diese können in der App verwendet werden. Die Premium-Dienste können jederzeit erweitert, verändert oder abgeschafft werden.

(2) Der Vertrag über diese Premium-Dienste kommt zu Stande, wenn der Benutzer in der mobilen App bei Auswahl des Premium-Dienstes auf „Kaufen“ klickt und diesen Kauf über eine der vom Betreiber

bereitgestellten Zahlungsmethoden durchführt. Es gelten die Preise, die bei der Auftragsbestätigung an den Benutzer mitgeteilt werden. Findet der Kauf über einen Drittanbieter (nachfolgend Payment-Anbieter) statt, akzeptiert der Benutzer beim Kauf alle Bedingungen wie AGB oder Datenschutzbestimmungen des Payment-Anbieters. Beim Kauf über einen Payment-Anbieter kann die Auftragsbestätigung aus den Worten „Kaufen“ o.Ä. bestehen.

(3) Der Vertrag gilt als vollständig erfüllt, wenn der Nutzer den Premium-Dienst gutgeschrieben bekommt.

(4) Durch Abschluss eines Vertrages entsteht dem Benutzer keine Verpflichtung zum erneuten Erwerb von Premium-Diensten. Dem Benutzer entsteht aber auch kein Anspruch auf den erneuten Erwerb der Premium-Dienste.

(5) Es kann vorkommen, dass anfallende Kosten durch den Payment-Anbieter noch nicht im dargestellten Preis enthalten sind. In diesem Fall wird der Benutzer vor Abschluss des Vertrages über den höheren Verkaufspreis informiert. Diese Kosten werden wenn dann ausschließlich über den Payment-Anbieter festgelegt. Der Betreiber hat darauf keinen Einfluss. Bei Fragen zu den zusätzlichen Kosten muss sich der Benutzer an den jeweiligen Payment-Anbieter wenden.

(6) Eine Rückerstattung der Premium-Dienste in reales Geld ist nicht möglich. Da die App selbst beim Einstellen des Online-Betriebs weiterhin offline spielbar ist, wird auch in diesem Fall kein Geld an den Benutzer zurückerstattet. Sollte der Online-Betrieb eingestellt werden, gibt der Betreiber dies, wenn möglich, 3 Monate vorher auf der Website www.2e1w.johannes-games.de und per Push-Benachrichtigungsfunktion der App bekannt. In Ausnahmesituationen kann der Online-Betrieb jedoch auch mit sofortiger Wirkung eingestellt werden. Gründe dafür sind z.B. Höhere Gewalt, Gewährleistung der Sicherheit anderer Produkte, ...

(7) Sollten dem Betreiber Kosten durch Stornierungen oder Rückbelastungen entstehen, hat diese der Benutzer zu tragen.

(8) Der Benutzer hat keinen Anspruch darauf, dass die Leistungen und/oder Preise der Premium-Dienste gleich bleiben.

(9) Durch den Kauf von Premium-Diensten versichert der Benutzer gegenüber dem Betreiber, dass er mindestens 18 Jahre alt ist oder die Zustimmung des gesetzlichen Vertreters zum Kauf vorliegt. Der Benutzer versichert auch, dass er die von ihm angewandte Bezahlungsmethode anwenden darf. (Beispiel: Beim Bezahlen über Kreditkarte ist der Benutzer Eigentümer der Kreditkarte oder hat von diesem die Erlaubnis, mit der Kreditkarte zu zahlen. Dies gilt für alle angebotenen Zahlungsarten)

(10) Bei der Deinstallation oder beim Löschen der Daten der App gehen alle erworbenen Premium-Dienste verloren. Der Nutzer hat keinen Anspruch darauf, dass die erworbenen Dienste wieder gutgeschrieben werden.

(11) Die erworbenen Premium-Dienste sind nicht auf andere Personen übertragbar.

(12) Sollte die Premium-Währung trotz erfolgter Bezahlung nicht gutgeschrieben werden, hat sich der Nutzer unverzüglich an support@johannes-games.de zu wenden. Dabei müssen Zeitpunkt des Kaufes, Benutzername und Zahlungsmethode an den Betreiber mitgeteilt werden.

(13) Beim Einlösen eines Gutscheincodes bestätigt der Benutzer, dass er Eigentümer des Gutscheines ist oder die Erlaubnis des Eigentümers hat, diesen Gutscheincode einzusetzen. Gutscheine beinhalten Premium-Dienste. Gutscheine können derzeit noch nicht käuflich erworben werden.

Erklärung zum Widerrufsverzicht

Mit dem Erwerb von Premium-Diensten verzichten Sie vollständig auf Ihr Widerrufsrecht beim Vertrag zum Erwerb der Premium-Dienste und zum Widerrufsrecht dieser AGB.

Das Widerrufsrecht erlischt unmittelbar nach dem Gutschreiben der Premium-Dienste.

Ende der Erklärung zum Widerrufsverzicht

6. Gewährleistung und Haftung

(1) Der Anbieter übernimmt keine Haftung dafür, dass jederzeit eine fehlerfreie Nutzung des Spiels möglich ist. Der Anbieter ist jedoch bemüht, dem Nutzer eine Nutzung des Spiels jederzeit zur ermöglichen. Aufgrund von Serverschwierigkeiten, Wartungsarbeiten oder unvorhersehbaren Problemen oder sonstiger Umstände, welche außerhalb des Einflussbereichs des Anbieters liegen (z.B. höhere Gewalt, Eingriffe von außen durch Dritte), kann es vorübergehend zu Störungen kommen. Sollten dem Nutzer dadurch Nachteile entstehen, so hat er keinen Anspruch auf Wiederherstellung des vor dem Ereignis bestehenden Status seines Zugangs.

(2) Der Anbieter kann den Zugang zur App 2 Emojis 1 Wort beschränken, sofern die Sicherheit des Netzbetriebs, die Aufrechterhaltung der Netzintegrität, insbesondere die Vermeidung schwerwiegender Störungen des Netzes, der Software oder der gespeicherten Daten dies erfordert.

(3) Für Schäden des Nutzers, insbesondere durch Störungen in der Übermittlung, unrichtige Inhalte, Verlust der Daten, Löschung des Accounts, Viren oder andere Schäden, die bei der Nutzung des Spiels auftreten haftet der Anbieter – gleich aus welchem Rechtsgrund – nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit nach den gesetzlichen Bestimmungen.

Bei einfacher Fahrlässigkeit haftet der Anbieter nur

- a) für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit sowie
- b) für Schäden aus der Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht. Wesentliche Vertragspflichten sind die grundlegenden, elementaren Pflichten aus dem Vertragsverhältnis, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht, deren Verletzung die Erreichung des Vertragszwecks gefährdet und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertraut und vertrauen darf. In den Fällen des Buchst b) ist die Haftung auf den Ersatz des bei Vertragsabschluss vorhersehbaren und typischerweise eintretenden Schadens begrenzt.

Eine gesetzlich vorgeschriebene, verschuldensunabhängige Haftung des Anbieters, insbesondere eine Haftung nach Produkthaftungsgesetz sowie eine gesetzliche Garantiehaftung, bleiben von den vorstehenden Haftungseinschränkungen unberührt.

Die Haftungsbeschränkungen nach diesen AGB gelten auch unmittelbar zugunsten der Organe sowie Erfüllungs- und Verrichtungsgehilfen des Anbieters.

7. Rechte am Spiel, der Software, dem Layout

Das Spiel, die verwendete Software, die Inhalte der Webseite und der App, deren Layout und Design sind urheberrechtlich geschützt. Eine Vervielfältigung oder Verwendung ist ohne ausdrückliche Genehmigung des Urhebers oder des Lizenznehmers nicht gestattet.

8. Datenschutzbestimmungen

(1) Für die Nutzung des kompletten Spiels ist eine kostenlose Registrierung zwingend erforderlich. Die zu diesem Zweck eingegeben Daten werden zur Erfüllung und Abwicklung des Vertragsverhältnisses, sowie für die Sicherstellung des Spielbetriebs gespeichert und verwendet. Für alle weiteren Zwecke muss eine ausdrückliche Zustimmung erteilt werden.

Nach einer Kündigung und Löschung des Accounts, werden die persönlichen Nutzerdaten für eine weitere Verwendung gesperrt. Nach dem Ablauf von steuer- und handelsrechtlichen Pflichten werden auch diese Daten gelöscht.

(2) Beim Spielen des Spiels oder Aufruf der Website werden Informationen über die Seitenaufrufe des Besuchers, die Herkunft des Besuchers, die Dauer des Besuchs und die Nutzungsart gespeichert. Alle gespeicherten Daten werden anonymisiert gespeichert und nur für statistische Zwecke erhoben.

(3) Der Anbieter behält sich weiterhin das Recht vor, Benutzerdaten zu speichern, um die Einhaltung der AGB zu kontrollieren. Dafür werden Daten des Nutzers, wie IP-Adresse, Nutzungszeit, Art der Nutzung, Anmeldedaten, der Browser des Besuchers und Profildaten gespeichert.

(4) Beim Erwerb von Premium-Diensten speichert der Anbieter die IP-Adresse des Nutzers für sechs Monate. Beim Einlösen eines Gutscheincodes wird die IP-Adresse des Nutzers aus Sicherheitsgründen bis zu sechs Monate nach Ablauf des Gutscheincodes gespeichert.

(5)

Für die mobile App gilt: Die App speichert Nutzerdaten (z. B. Benutzerdaten) auf Ihrem Gerät um den Gebrauch des Spiels attraktiv zu gestalten und die Nutzung bestimmter Funktionen zu ermöglichen. Hierbei handelt es sich um kleine Textdateien, die für einen permanenten Zeitraum auf Ihrem Gerät abgelegt werden. Diese Speicherung sorgt dafür, dass sich die App bei Ihrem nächsten Besuch an Ihre Informationen und Einstellungen erinnert. Das führt zu einem schnelleren und bequemeren Zugriff, da Sie sich z. B. nicht noch einmal anmelden müssen. Diese Daten sorgen dafür, dass Ihnen zum Beispiel ein Login überhaupt erst ermöglicht wird. Eine Nutzung der App ohne Speicherung dieser Daten ist nicht möglich. Sie können diese Daten von Ihrem Gerät löschen, in dem Sie die App deinstallieren.

(6) Der Anbieter verwendet auf der Webseite und/oder in der App sog. Social-Plugins (im folgenden nur noch: „Plugins“) des Netzwerkes facebook.com. Das Netzwerk facebook.com wird von der Firma Facebook Inc., 1601 S. California A.v.e., Palo Alto, C.A. 94304, USA, betrieben (im folgenden nur noch: „Facebook“).

Die Plugins auf der Webseite sind mit dem Facebook Logo gekennzeichnet. Wenn der Nutzer eine Unterseite der Webseite aufruft, die ein solches Plugin enthält, wird automatisch durch den Internetbrowser zwischen dem Computer des Nutzers und dem Server von Facebook eine direkte Verbindung aufgebaut. Hierdurch erhält Facebook die Information, dass vom Computer des Nutzers die entsprechende Website aufgerufen wurde. Ist der Nutzer bei Facebook als Nutzer eingeloggt, kann Facebook den Besuch dem Facebook Benutzerkonto des Nutzers zuordnen. Wenn der Nutzer mit den Plugins interagiert, beispielsweise durch anklicken des sog. „gefällt-mir-Button“ oder Abgabe eines Kommentars, wird diese Information vom Internetbrowser des Nutzers direkt an Facebook übermittelt, dort gespeichert und verwendet. Den Zweck und Umfang der Datenerhebung und die weitere Verarbeitung und Verwendung der Daten durch Facebook kann den Datenschutzhinweisen von Facebook <http://www.facebook.com/policy.php> entnommen werden. Dort erhält der Nutzer auch Hinweise zu seinen Rechten und Einstellungsmöglichkeiten zum Schutz seiner Privatsphäre. Wenn der Nutzer nicht möchte, dass Facebook über die Webseite diese Daten sammelt, muss sich der Nutzer vor seinem Besuch auf der Webseite des Anbieters bei Facebook ausloggen.

(7) Der Anbieter verwendet in der App sogenannte Push-Benachrichtigungen, also Benachrichtigungen, die auf dem Gerät des Nutzers mit Hilfe eines Sounds, einer Vibration oder lautlos (je nach Geräteeinstellung) angezeigt werden. Der Nutzer kann diese Push-Benachrichtigungen in den Einstellungen der App deaktivieren. Diese Push-Benachrichtigungen werden mit Hilfe des Anbieters Firebase (von *Google Inc.*) versendet. Dafür bekommt jedes Gerät des Nutzers eine ID zugewiesen, die auf dem Server des Anbieters gespeichert wird und zum Versenden der Benachrichtigung an Firebase übermittelt wird. Den Zweck und Umfang der Datenerhebung und die weitere Verarbeitung und Verwendung der Daten durch Firebase kann den Datenschutzhinweisen von *Google Inc.* <https://www.google.com/intl/de/policies/privacy/> entnommen werden.

(8) Der Anbieter bindet zur Finanzierung der Webseite verschiedene Werbemittel ein. Die Partner, von welchen die Werbemittel bereitgestellt werden, setzen eventuell Cookies (siehe 7.4.1) auf Ihren

Rechner oder Speichern Informationen in Ihrem Gerät (siehe 7.4.2). Zudem können die Partner Ihre IP Adresse oder andere Daten speichern. Einen Überblick welche Partner wir haben finden Sie hier:

www.2e1w.johannes-games.de/werbepartner/

Auf der Webseite der Partner finden Sie eventuell nähere Informationen, welche Daten gespeichert werden. Eine Nutzung des Spiels ohne Werbung ist nicht möglich, da damit die Serverkosten, etc. bezahlt werden und ein Verdienst für die Arbeit am Spiel übrigbleiben soll. Die Liste für die Werbepartner kann aktualisiert werden, es wird dann ein Hinweis auf der Website des Anbieters mit dieser Information angezeigt. Partner speichern eventuell auch „Web Beacons“ oder ähnliche Dinge auf Ihrem Gerät. Wenn Sie wissen wollen, welche Daten genau gespeichert werden und ob Sie dies verhindern können, finden sie eventuell nähere Informationen beim Werbepartner selbst.

(9) Der Nutzer kann der Speicherung seiner persönlichen Daten jederzeit widersprechen. Eine Nutzung des Spiels ohne Datenspeicherung ist aufgrund technischer Voraussetzungen nicht möglich. Nimmt der Nutzer sein Recht auf Widerspruch wahr, so wird mit Eingang des Widerspruchs der betroffene Account gelöscht.

Der Nutzer hat ein gesetzliches Recht auf unentgeltliche Auskunft über seine gespeicherten Daten sowie ggf. ein Recht auf Berichtigung, Sperrung oder Löschung dieser Daten. Bei Fragen zur Erhebung, Verarbeitung oder Nutzung personenbezogener Daten des Nutzers, bei Auskünften, Berichtigung oder Sperrung oder Löschung von Daten sowie den Widerruf erteilter Einwilligungen wenden sich Nutzer bitte an

Johannes Zink Programmierung, Dutendorf 30, 91487 Vestenbergsgreuth, support@johannes-games.de, +49 9552 981124

Verantwortlich für die Datenerhebung ist:

Johannes Zink, Dutendorf 30, 91487 Vestenbergsgreuth, admin@johannes-games.de, +49 9552 981124

8. Schlussbestimmungen

(1) Es gilt das Recht der BRD und zwar auch dann, wenn der Vertragspartner seinen Sitz im Ausland hat.

(2) Ist eine Vertragsbestimmung ganz oder teilweise unwirksam, so wird die Wirksamkeit der übrigen Vertragsbestimmungen nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung gelten die jeweiligen, einschlägigen gesetzlichen Bestimmungen.

Stand: 27. März 2021